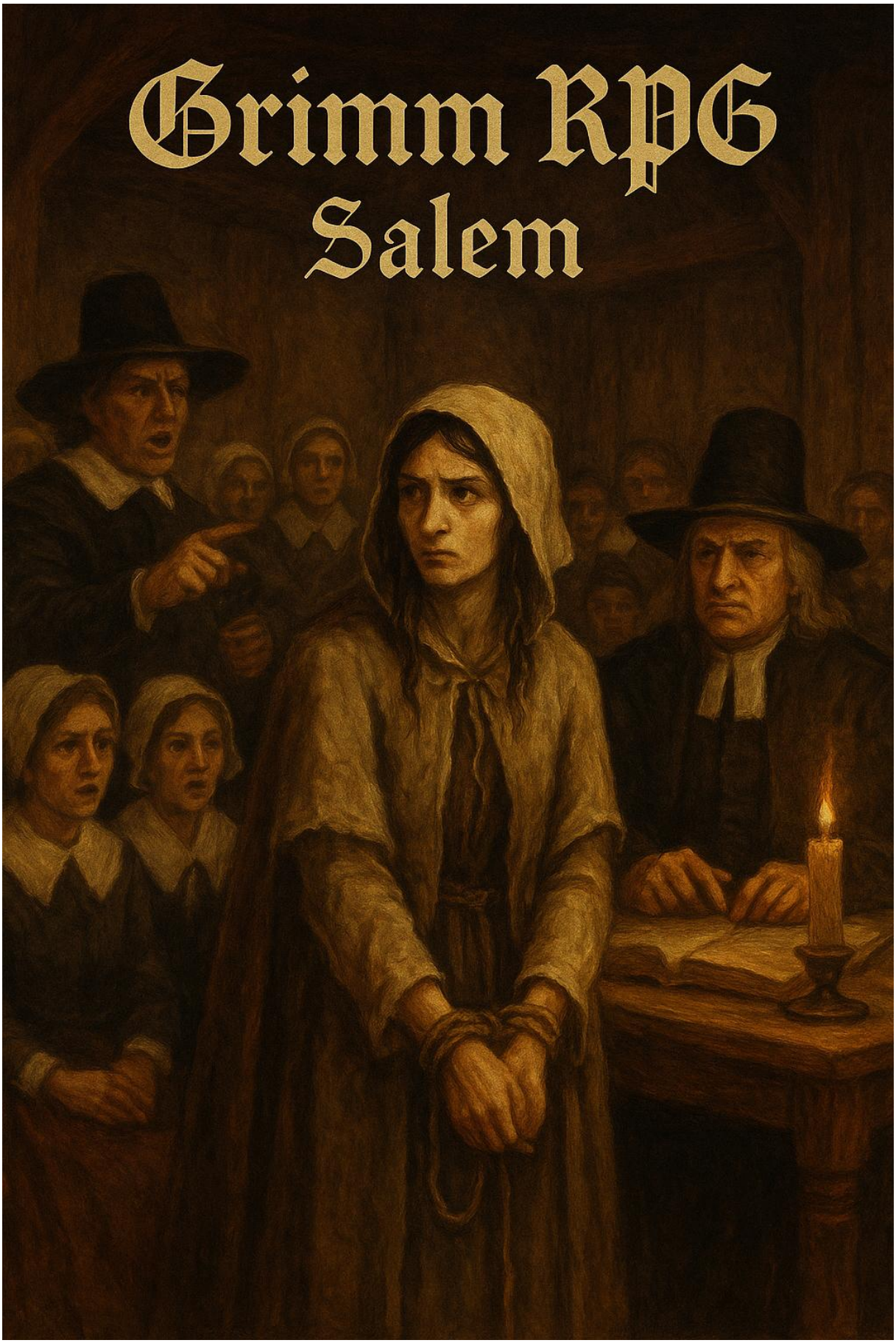
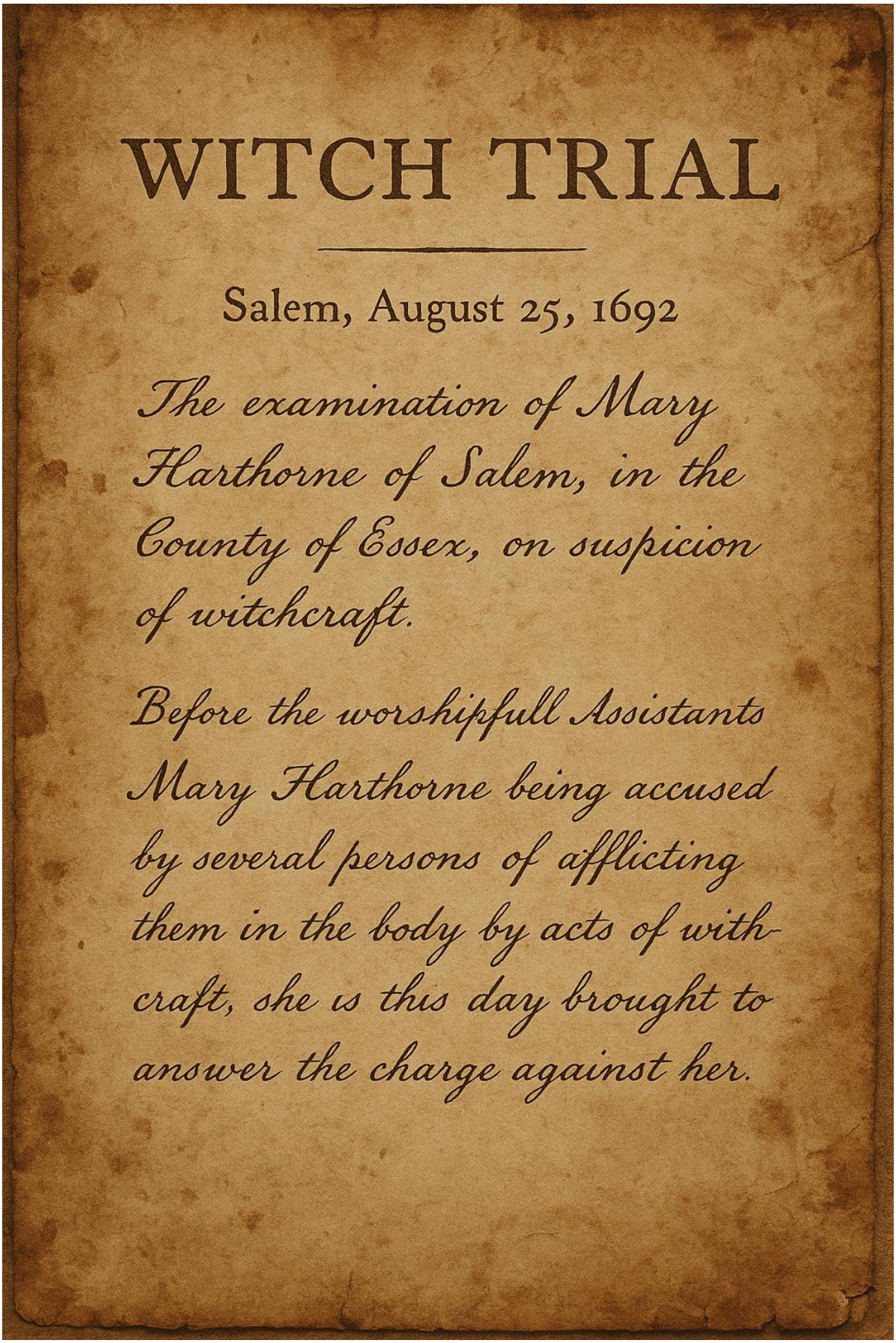

Grimm RPG
Salem


WITCH TRIAL
Salem, August 25, 1692
The examination of Mary Harthorne of Salem, in the County of Essex, on suspicion of witchcraft.
Before the worshipfull Assistants Mary Harthorne being accused by several persons of afflicting them in the body by acts of witchcraft, she is this day brought to answer the charge against her.

Grimm – Salem

Schatten über Massachusetts

Einleitung – *Salem, Anno Domini 1692*

„Wenn der Wind durch die Äste fährt, hört man mehr als nur das Knistern der Blätter. Man hört das Flüstern – von Schuld, von Angst, von Teufeln. Und manchmal erkennt man darin die Stimmen derer, die man einst geliebt hat.“
– Aus einem anonymen Manuskript, gefunden nahe Salem, 1692

Salem, Neuengland.
Ein Land, rau wie die winterlichen Wälder, unerbittlich wie die Gezeiten am Atlantik. Eine junge Kolonie, gegründet im Glauben, ein „Neues Jerusalem“ zu errichten – und doch vom Zweifel zerfressen. Das Dorf ist geteilt zwischen jenen, die mit eiserner Frömmigkeit die Gesetze Moses predigen, und jenen, die sich nach Handel, Wohlstand und einer freieren Zukunft sehnen. Über allem liegt der Schatten des Unsichtbaren: Hunger, Krankheit, Indianerkriege – und nun, schlimmer noch, die Angst vor Hexerei.

Im Jahre 1692 beginnen Kinder mit Zuckungen zu schreien, Stimmen im Dunkeln zu hören, auf dem Boden zu kriechen wie von unsichtbaren Händen gezerrt. Ärzte finden keine Erklärung. Prediger jedoch schon: Der Teufel selbst habe Einzug in Salem gehalten. Von diesem Moment an rollt eine Welle von Misstrauen, Anklagen und Todesurteilen durch das Dorf.

Doch dies ist nur die Oberfläche.

Unter der Asche des puritanischen Feuers verbirgt sich eine andere Wahrheit. Wesen leben in Salem – unscheinbar, verborgen, in Gestalt einfacher Farmer, Mägde, Heilerinnen oder Holzfäller. Einige von ihnen stammen aus alten Linien, die schon in Europa verfolgt wurden. Andere suchten in der Neuen Welt Schutz – und fanden nur neue Ketten. Hexenbiester, Blutbader, Fuchsbauten und andere Arten versuchen, ihr Leben zu führen, während sie ständig am Rand der Entdeckung stehen.

Einige von ihnen haben sich zusammengeschlossen – Menschen, Grimms und Wesen gleichermaßen. Sie nennen sich **die Stille Schar**. Eine geheime Glaubensgemeinschaft, die ihre Natur nicht als Fluch, sondern als Prüfung Gottes versteht. In ihren Ritualen geht es nicht um Teufelspakte, sondern um

Heilung, Schutz und Hoffnung. Ihr Schweigen ist ihr Schild. Ihr Glaube ihr letzter Halt.

Doch der Sturm bricht über sie herein.

In Salem selbst hat ein Mann seine Hand über die Prozesse gelegt: **Jonathan Hale**, ein Richter von schneidender Zunge und kaltem Blick. Er spricht Worte von Ordnung und Reinheit, doch in seinem Innern brennt ein anderes Feuer – ein Hunger nach Macht, nach Erkenntnis, nach dem, was jenseits der Masken liegt. Die Verfolgung, die er anheizt, ist nicht blob religiöser Wahn – sie ist Teil eines dunklen Rituals, das weit über das Dorf hinausreicht. Jede Hinrichtung, jedes falsche Geständnis, jeder Schrei von der Richtstätte ist ein Mosaikstein in einem gröberen Kreis.

Und so stehen die Spielerfiguren – Mitglieder der Stillen Schar – vor einer doppelten Bedrohung:
Die eine sichtbar, im Gerichtssaal, in der Kanzel, im Geschrei der Kinder und im Misstrauen der Nachbarn.
Die andere unsichtbar, in Ritualen aus Blut und Asche, in alten Zeichen, die plötzlich an Türen erscheinen, und in den Träumen, die sie nachts heimsuchen.

Dies ist keine Geschichte von Siegen. Es ist eine Geschichte von Überleben, von Schuld, von der Frage, was man zu opfern bereit ist. Salem wird eure Körper nicht nur auf die Probe stellen – sondern auch euren Geist.
Ihr werdet gezwungen, Masken zu tragen. Ihr werdet Freunde verlieren.
Vielleicht werdet ihr euch selbst verlieren.

Doch vielleicht – nur vielleicht – werdet ihr in der Stille Schar eine Wahrheit erkennen, die tiefer reicht als Feuer und Strang: Dass die Welt aus mehr besteht als dem Schrei der Ankläger und dem Schweigen der Opfer.

Hinweise für Spielleiter & Spieler

Diese Kampagne ist für lange Abende gedacht – für tiefes, atmosphärisches Spiel. Sie verbindet historische Realitätmit mythischen Elementen der Grimm-Welt. Eure Figuren sind keine Helden im klassischen Sinn, sondern Flüchtende, Verfolgte, Suchende. Der Horror ist subtil: Misstrauen, Furcht, Paranoia. Jede Szene soll fühlen lassen, wie eng die Schlinge um Salem gezogen wird.

Die Mechaniken von **Geistiger Stabilität (GS)**, **Wahnsinnspunkten (WP)** und **Furchtproben** spielen eine zentrale Rolle. Kämpfe sind selten und gefährlich, doch Intrigen, Täuschungen und Rituale bestimmen das Schicksal.

Stimme aus der Vergangenheit

„Sie haben uns Ketzer genannt. Sie haben gesagt, wir seien Hexen, Verräter, Dämonen. Aber wir waren nur Menschen – und mehr als Menschen. Wir waren die Grenze. Wenn wir fallen, fällt auch die Welt.“
– Letzter Eintrag im „Buch der Anderen“ der Stillen Schar

Inhaltsverzeichnis

Voraussetzungen 7

⛪ Die Gemeinschaft – *Die Stille Schar* 7

✝️ Die Stille Schar – Glaube. Geduld. Geheimnis. 7

⚔️ Spielmechaniken zur „Stillen Schar“ 9

🧬 Beispiel-Mitglieder 10

Fertig ausgearbeitete SC 10

🧠 Spielmechaniken rund um Anker 17

🔥 Gegenseite in Salem – Flüstern aus Asche 17

⚖️ Besondere Mechaniken 19

Akt I – Das Flüstern im Schnee 21

1. Einleitung – Literarischer Einstieg 21

2. Szenenstruktur 22

3. Handouts 25

4. NSCs (vollständige Werte) 27

🎭 5.Spielleiterkapitel 28

Akt II – Feuer unter der Haut 35

1. Einleitung 35

2. Szenenstruktur 35

3.Handouts – Akt II: Feuer unter der Haut 38

4. NSCs 39

🎭 5. Spielleiterkapitel – Akt II: Feuer unter der Haut 40

Akt III – Der Tag der Schuld 48

1. Einleitung 48

2. Szenenstruktur 48

3. Handouts 52

4. NSCs 53

5. Spielleiterkapitel 56

Szenenanalyse 56

🧠 Querliegende Struktur für den ganzen Akt 61

Akt IV – Die Klinge des Engels 64

1. Einleitung 64

2. Szenenstruktur 64

3. Handouts 66

4. NSCs 68

5. Spielleiterkapitel 70
📖 Regelmodul: Schwarmregel (Mobs & Kollektive Gegner) 72
Szenenanalyse 73
Akt V – Flüstern aus Asche 77
1. Einleitung 77
2. Szenenstruktur 77
4. NSCs 80
5. Spielleiterkapitel 81
Nachwort – Stimmen aus Asche 84

Voraussetzungen

⛪ Die Gemeinschaft – *Die Stille Schar*

Die Spieler gehören zu einer **verdeckten Glaubensgemeinschaft** aus Wesen, Menschen und einem Grimm, die sich „Die Stille Schar“ nennt. Sie glauben, dass Wesen göttlich geprüft werden – durch die Fähigkeit zur Woge und den Umgang mit Magie. Die Spieler können selber Charaktere erschaffen, die den folgenden Ansprüchen Genüge leisten:

Mögliche Rollen in der Gruppe:

Typ	Beispiel	Funktion
✝️ Grimm	Abgefallener Jäger	Schutz, Gewissenskonflikt, Verbündeter
🧜‍♀️ Hexenbiest	Heilerin, Alchemistin	Ziel der Jagd, Wächterin alter Magie
🐺 Blutbader	Farmer, Schlachter	Kraft, Gefahr, Schuldgefühle
🦊 Fuchsbau	Informantin, Spionin	Täuschung, Lüge, Wahrheit
🧑‍🌾 Mensch	Bauer, Verschworener	Verbindung zur Welt, moralischer Kompass

✝️ *Die Stille Schar – Glaube. Geduld. Geheimnis.*

„Wir tragen das Mal nicht, weil wir sündig sind – sondern weil wir sehen, was andere nicht sehen dürfen.“
– Auszug aus dem „Buch der Anderen“

Ursprung

Die Stille Schar wurde um 1655 in Neuengland gegründet – nicht als Sekte, sondern als Schutzbündnis. Nach ersten Wesen-Hinrichtungen in Europa flohen einige Hexenbiester, Blutbader, Fuchsbauten und sogar ein Grimm-Paar über den Atlantik. Gemeinsam gründeten sie eine verborgene Gemeinde, die Wesen vor Verfolgung schützen und ihnen ein Leben in Glauben und Maskierung ermöglichen sollte.

Sie glaubten nicht an Dämonen oder Teufel, sondern daran, dass ihre Gaben Prüfungen Gottes seien. Die Woge galt nicht als Sünde – sondern als ein Wandel des Geistes, dem man mit Disziplin begegnen muss.

📖 **Glaubensstruktur**

Die Schar ist keine Kirche, sondern ein **asketisch-religiöser Orden** mit folgenden Grundpfeilern:

1. **Stille** – Sprich nicht über das, was du bist. Die Wahrheit wird nur im Inneren erkannt.
2. **Schutz** – Wer Hilfe sucht, wird nicht abgewiesen.
3. **Grenze** – Die Welt muss nicht wissen, dass es dich gibt. Aber du musst wissen, was sie über dich denkt.
4. **Zweifelsrecht** – Kein Wesen darf ohne Prüfung verurteilt werden. Auch nicht von sich selbst.

🏚 **Struktur**

Rang	Bezeichnung	Rolle
🜂 **Die Stimme**	Eine *gewählte*r Sprecher*in der Schar	Repräsentant, Vermittler
🜁 **Die Stille**	Der Rat der Ältesten (3–5 Personen)	Entscheidung in Glaubensfragen
🜃 **Hüter*innen**	Erfahrene Wesen und Menschen	Lehrer, Wächter, Archivare
🜄 **Schattenträger**	Die Spielercharaktere und Gleichgestellte	Wanderer, Suchende, Agenten
🜅 **Aschlinge**	Kinder, Flüchtlinge, Neuankömmlinge	Schüler, Schutzbedürftige

---

🧑‍🤝‍🧑 **Mitgliederarten**

- **Wesen (80 %)**: Blutbader, Hexenbiester, Fuchsbauten, Skalengeborene
- **Menschen (15 %)**: Heiler, Gläubige, entlaufene Puritaner
- **Grimms (5 %)**: Nur solche, die geschworen haben, niemals wieder zu jagen

Besonderheit: Jeder in der Schar muss einen **Schattennamen** tragen – eine zweite Identität, die nur innerhalb der Gemeinschaft verwendet wird.

🏚️ Versteck in Salem

Die Schar besitzt einen **Zufluchtsort**:

- **Ort:** Unterhalb eines alten, verlassenen Kornspeichers nahe dem Waldrand (östlich von Salem Village)
- **Deckname:** *„Der schiefe Speicher“*
- **Aufbau:**
    - Gebetsraum mit Zeichen in Blut und Kohle
    - Versiegelte Bibliothek mit Wesenwissen
    - Alchemielabor (versteckt unter Dielen)
    - Fluchttunnel in ein verlassenes Brunnenloch
    - Wand mit *Namen der Gefallenen* – in Asche geritzt

🔐 Geheimnisse der Schar

1. **Ein Mitglied des „Kreises der Sieben“ war einst Teil der Schar** – ausgestoßen, aber unerkannt.
2. **Der erste „Stimme“ war ein Kind von Hexenbiest & Grimm – der Ursprung des Glaubens**.
3. **Die Schar hütet eine uralte, göttlich gebundene Wesen-Reliquie**, die Hale unbedingt will.
4. **Ein altes Ritual zur Aufhebung der Woge** liegt im Archiv – ob es wirkt, ist unklar.
5. **Ein Versteck der Schar liegt direkt unter dem Gericht von Salem.**

⚔️ *Spielmechaniken zur „Stillen Schar“*

1. Zufluchtseffekt (1× pro Abenteuer):

Wenn die SCs im „schiefen Speicher“ Zuflucht suchen, regenerieren sie:

- 1W4 GS
- 1W4 TP
- +1 WP (wenn sie im Kreis gebetet haben)

2. Wissen der Schar (Spielleiterwahl):

- SCs können über ein Archivstück (Buch, Prophetie, Fragment) eine **Vision** erhalten.

- Effekt: +2 auf Wissenswürfe zu Wesen / Ritualen / Hale.

3. Schwäche der Gemeinschaft:

Wenn einer der Schar stirbt oder verrät:

- Alle SCs erleiden GS –1 (einmalig)
- Mutprobe SG 14 – bei Misslingen: *Verzweiflung (Wahnsinnsauslöser)*

Beispiel-Mitglieder

Name	Schattenname	Typ	Besonderheit
Maela Thorn	*Die Ruferin*	Hexenbiest	Archivarin, trägt ein Tierknochenkollier mit Zauberschutz
Isak Dore	*Der Stille*	Mensch	Ehemaliger Richter, verlor Familie durch Hale
Shona Meir	*Die Flamme*	Fuchsbau	Spionin, kann maskiert Predigten beiwohnen
Eliah Brand	*Der Leere Blick*	Grimm	Schwor Eid der Passivität, weiß um Hales Herkunft
Jebediah Cole	*Der Säer*	Blutbader	Gärtner, Heiler – seine Hände zittern, wenn er lügt

Fertig ausgearbeitete SC

Die Spieler können auch fertig erstellte Charaktere in diese Kampagne führen:

Eliah Brand – Der Leere Blick

Anker: *Ein silbernes Amulett mit einem eingravierten Kindergesicht*
Bedeutung: Erinnerung an seine Tochter, die starb, als er Wesen jagte.
Wirkung:

- +2 auf GS-Würfe gegen Schuld- oder Gewissenseffekte
- Einmal pro Abenteuer: +1W4 WP-Regeneration durch Mediation

Verlustmöglichkeit:

- Wird von Hale entwendet und zur Erpressung genutzt
- Wird als "Hexenwerk" bei einer Hausdurchsuchung verbrannt

Wahnsinnsfolge (optional):

- *„Echostimmen“*: Eliah beginnt, ihre Stimme zu hören – GS –1, Visionen bei Nacht

Typ: Mensch (abtrünniger Grimm)
Rolle: Wissender, Wächter, zweifelnder Richter

Attribut	Wert
STÄ	12
GES	13
KON	14
INT	16
WEI	15
CHA	11

Wert	Details
TP	22
AG	4
GS	13
WP	2
RK	14 (Lederharnisch unter Kleidung)
Initiative	+1

Fertigkeiten:

- Wesenwissen +5
- Einschüchtern +3
- Spurenlesen +4
- Diplomatie +2
- Verhören +4
- Okkultismus +3

Ausrüstung:

- Grimm-Klinge (1W8), Bibel mit Notizen, Amulett seiner Tochter (Anker)
- Versteckter Dolch, gerollter Pergamentritualtext

Sonderfähigkeiten:

- Grimm-Sicht
- „Abgelegter Schwur“: Kann einmal pro Szene Wesen schützen, statt zu jagen (Bonus auf soziale Proben +2 gegen Wesen)

🧵 SC 2: Maela Thorn – „Die Ruferin“

Anker: *Knochenkette aus den Fingerknochen ihrer Mentorin (Hexenbiestin)*
Bedeutung: Relikt der Frau, die sie lehrte, die Magie zu zähmen – und sie opferte, um Maela zu retten.
Wirkung:

- +2 auf Okkultismus- und Ritualwürfe
- +1 auf GS-Würfe in der Nähe von Sterbenden oder Blut

Verlustmöglichkeit:

- Wird von einem Geist „beansprucht“, wenn Maela ein Ritual fehlschlagen lässt
- Geht verloren, wenn sie ein Wesen verrät oder opfert

Wahnsinnsfolge (optional):

- *„Knochenflüstern“*: Ständige Geräusche im Ohr. Schlafverlust. GS −2 pro Nacht ohne Ruhe

Typ: Hexenbiest
Rolle: Alchemistin, Medium, Archivarin

Attribut	Wert
STÄ	9
GES	14
KON	10
INT	17
WEI	13
CHA	15

Wert	Details
TP	16
AG	3
GS	12
WP	3
RK	13
Initiative	+2

Fertigkeiten:

- Alchemie +6
- Okkultes Wissen +5
- Lügen +3
- Diplomatie +2
- Wahrnehmung +3

- Medizin +2

Zauber / Rituale:

- Beruhigungsbitter (1W6 GS), Mutbitter (Vorteil auf Furchtproben), Wahrheitstropfen
- Ritual: *Schattensicht* (Aura-Scan; SG 14)

Sonderfähigkeiten:

- Woge: +2 auf Einschüchtern, +1W4 GS-Verlust bei Gegner
- Magie-Resonanz: Erkennt magische Objekte auf WEI-Probe SG 12 automatisch

Ausrüstung:

- Ritualdolch (1W4), Gürtel mit Phiolen, Kräuterbündel, Knochenkette (Anker)

🐺 **SC 3: Jebediah Cole – „Der Säer“**

Anker: *Lindenholz-Anhänger, von seiner Schwester geschnitzt*
Bedeutung: Erinnerung an ein Versprechen: „Nie ein Tier sein. Nie der Jäger.“
Wirkung:

- +2 auf GS-Würfe bei Blutgeruch, Kontrollverlust
- Raserei dauert 1 Runde weniger

Verlustmöglichkeit:

- Wird zerbrochen, wenn Jebediah versehentlich einen Unschuldigen verletzt
- Wird von einem Kind gestohlen – das von Hale manipuliert wurde

Wahnsinnsfolge (optional):

- *„Die Sehne reißt“*: Raserei wird unkontrollierbar, GS −2, SC erkennt Freunde nicht sofort

Typ: Blutbader
Rolle: Heiler, Gärtner, Faust Gottes

Attribut	Wert
STÄ	16
GES	11
KON	15
INT	10
WEI	12
CHA	9

Wert	Details
TP	26
AG	4
GS	11

Wert	Details
WP	1
RK	15 (dicke Jacke +2)
Initiative	+0

Fertigkeiten:

- Überleben +5
- Heilen +4
- Einschüchtern +2
- Heimlichkeit +1
- Pflanzenkunde +4

Angriffe:

- Klauen 65 % (1W8+2), Biss 50 % (1W6+1)
- Raserei (1W4 Runden, +2 Schaden, RK −2)

Sonderfähigkeiten:

- Blutgeruch: Vorteil beim Aufspüren von Verwundeten
- Geistiges Bollwerk: +1 auf GS-Würfe, wenn in Nähe eines SC-Ankers

Ausrüstung:

- Feldschaufel, Amulett aus Lindenholz (Anker), Ritual-Tattoo auf Brust (Verdrängung)

🦊 **SC 4: Shona Meir – „Die Flamme“**

Anker: *Ein hölzerner Anhänger mit Feuersymbol, einst aus einem Scheiterhaufen geschnitzt*
Bedeutung: Stammen von ihrer Mutter, die als „Hexe“ verbrannt wurde – Shona entkam.
Wirkung:

- +1 auf Täuschung, +1 auf Heimlichkeit
- Immunität gegen GS-Verlust durch Feuer oder Verbrennungen

Verlustmöglichkeit:

- Hale erkennt das Symbol – lässt es öffentlich vernichten
- Sie verliert es bei einer Flucht – oder opfert es freiwillig, um jemanden zu schützen

Wahnsinnsfolge (optional):

- *„Der Geruch von Rauch“*: Immer wieder brennende Visionen. GS −1 pro Szene mit Feuerbezug

Typ: Fuchsbau
Rolle: Täuscherin, Aufklärerin, Kontaktperson

Attribut	Wert
STÄ	10
GES	16
KON	11
INT	14
WEI	12
CHA	16

Wert	Details
TP	18
AG	3
GS	13
WP	2
RK	13
Initiative	+3

Fertigkeiten:

- Täuschen +6
- Heimlichkeit +5
- Schauspielerei +3
- Bluffen +4
- Spurenlesen +2
- Sprachen (Latein, Hebräisch)

Sonderfähigkeiten:

- Gestaltwandel: Vorteil auf Täuschungsproben in Menschenmengen
- „Verlorene Erinnerung“: Einmal pro Szenario kann sie eine Lüge als Wahrheit erscheinen lassen (GS-Wurf beim Ziel)

Ausrüstung:

- Notizbuch mit Gerüchten, Fächer mit verstecktem Dolch, Holzanhänger mit Feuersymbol (Anker)

👧 SC 5: Mercy Putnam (optionale SC oder NSC)

Anker: *Eine selbstgenähte Puppe mit eingeritztem Schutzzeichen*
Bedeutung: Ihr einziger Trost als Kind – „sie sieht, was ich sehe, aber sie spricht es nicht aus.“
Wirkung:

- +2 auf GS bei Visionen oder wenn Wesen ihre Woge zeigen
- Einmal pro Abenteuer: Vorausschau auf eine Szene (SL gibt Andeutung)

Verlustmöglichkeit:

- Hale nutzt die Puppe als Kanal für dunkle Stimmen
- Die Puppe wird lebendig – aber fremdgesteuert

Wahnsinnsfolge (optional):

- *„Sprachlose Zwillinge“*: Mercy kann nicht mehr sprechen, wenn sie Angst hat. GS −2 bei Stress

Typ: Mensch, Seherin
Rolle: Kind mit Gabe – Verbindung zwischen beiden Welten

Attribut	Wert
STÄ	8
GES	12
KON	9
INT	13
WEI	18
CHA	12

Wert	Details
TP	12
AG	2
GS	10
WP	3
RK	11
Initiative	+1

Fertigkeiten:

- Visionen +5
- Wahrnehmung +3
- Okkultes Wissen +4
- Singen +2
- Heimlichkeit +1

Sonderfähigkeiten:

- Flüstern der Asche: Einmal pro Abend erhält sie eine prophetische Vision (SL-gesteuert)
- „Zweite Sicht“: Erkennt Wesen mit SG 10 automatisch (WEI-Probe)

Ausrüstung:

- Puppe mit eingeritztem Schutzsymbol (Anker), Glöckchenkette, Tagebuch mit Visionen

🧠 Spielmechaniken rund um Anker

Mechanik	Regel
Anker benutzen	1× pro Abenteuer aktiv für Bonus einsetzen
Anker verlieren	SL bestimmt, oder durch SC-Entscheidung / NSC-Aktion
Anker ersetzen	Nur durch bedeutungsgleichen, narrativ gerechtfertigten Akt
GS-Regeneration	Nur vollständig bei intaktem Anker

💀 **Sonderregel (optional): *Zerbrochener Anker = offenes Tor***

Wenn ein SC den Anker verliert und keine Lösung sucht:

- Hale kann „in Träumen“ Zugang zum Geist des SC finden
- Schatten-SC als NSC-Version mit anderem Ziel (Spiegelkampf möglich)
- Einmaliger Bonus: Hale erhält +2 auf alle sozialen Proben gegen den SC

🔥 Gegenseite in Salem – Flüstern aus Asche

🕯️ **Fraktion: Der „Bund der Läuterung“**

Eine fanatische Gruppe puritanischer Richter, Prediger und Bürger, die die Hexenjagd aus religiösem Eifer (und versteckten Motiven) betreiben. Für sie ist Salem nicht nur eine Stadt, sondern ein Schlachtfeld zwischen Gott und Satan.

🎯 **Ziele:**

- Die „Säuberung“ der Gemeinde von allem Übernatürlichen.
- Aufbau einer neuen, *theokratischen Ordnung*.
- Unterwerfung der benachbarten Orte unter „Gottes Gericht“.

🛡️ **Mitglieder:**

- **Vizegouverneur William Stoughton (historisch)** – Vorsitzender Richter, fanatisch überzeugt.
- **Rev. Samuel Parris (historisch)** – Brandredner, glaubt an Teufelspakt, ist aber leicht manipulierbar.
- **Cotton Mather (bekannt aus den Quellen)** – halb öffentlicher Moralist, halb okkulter Forscher.
- **Jonathan Hale**

🧨 Fraktion im Verborgenen: Der Kreis der Sieben

Geheimloge innerhalb des Bundes der Läuterung, deren Mitglieder das Chaos bewusst schüren, um ein uraltes Ritual durchzuführen. Ihr Ziel ist nicht *Gerechtigkeit*, sondern Macht.

🩸 Ziel:

- Durchführung eines **dämonischen Rituals**, bei dem die Hinrichtung Unschuldiger Energie freisetzt.
- Öffnung eines „Schwarzen Spalts" (z. B. zwischen Salem und Arkham, oder zur Schattenwelt).
- Bindung eines uralten Wesens / Dämons an ihre Blutlinie (z. B. „Azgael", „Der Inquisitor" o. ä.).

🎭 Anführer: Jonathan Hale (fiktiv)

- Ein **abtrünniger Grimm**, getarnt als Richter und Gelehrter.
- Hat erkannt, dass Wesen keine Monster sind – doch will er ihre Kraft **für sich**.
- Glaubt, der Teufel sei nicht der Feind, sondern der wahre Befreier aus der Schwäche der Menschen.
- Charismatisch, messerscharf, wird selbst von anderen Puritanern respektiert.

„Ich will keine Welt der Ordnung, sondern eine der Wahrheit. Und die Wahrheit ist: Nur wer brennt, erkennt den Schatten, der in ihm wohnt."

👤 Gegenspieler im Detail

✝️ Jonathan Hale – Der „Heilige Inquisitor"

Merkmal	Details
Rolle	Abtrünniger Grimm, Anführer des Kreises der Sieben
Tarnidentität	Oberster Ermittlungsrichter im Salem Court
Fähigkeiten	Grimm-Sicht, Ritualmagie, dämonische Bannzeichen
Motivation	Macht durch Erkenntnis – will Wesen-Kräfte stehlen und kontrollieren
Verbindung zu SCs	Erkennt sie instinktiv, spielt aber lange mit ihnen
Schwäche	Wahnsinn – zunehmende Stimmen im Kopf, Opfer notwendig
Inszenierung	Predigt in Feuer & Schwefel, doch spricht er privat ruhig, beinahe einfühlsam

⚖ Besondere Mechaniken

- **Verdeckte Woge:** Spieler müssen entscheiden, ob sie sich in Szenen freiwillig offenbaren – z. B. um jemandem das Leben zu retten, oder um sich zu befreien.
- **Mutpunkte & GS:** Salem bietet viele Szenen für mutige Opfer. Spieler erhalten oft Mutpunkte – aber auch tiefe GS-Verluste.
- **Wahnsinnsoptionen:** Salem ist ideal für paranoide, stille Zerstörung: Realitätsverlust, Flüstern aus dem Off, Albträume durch die „Hexensicht“.
- **Falsche Geständnisse:** Spieler können sich selbst anklagen, um andere zu schützen. Das erzeugt Drama und taktische Tiefe.

AKT I
DAS
FLÜSTERN
IM SCHNEE

Akt I – Das Flüstern im Schnee

Ein Funke im Pulverfass

---

1. Einleitung

*„Der Winter hat Salem fest im Griff. Schnee liegt schwer auf den Dächern, die Äste knarren im Wind. Kinder husten in den Hütten, Vorräte schwinden. Und in dieser Kälte stirbt einer – angeblich durch Unfall. Doch die Dorfbewohner tuscheln: War es ein Unfall? Oder ein Werk des Teufels?

„Und siehe, der Winter legt sein bleiches Tuch über Salem. Unter der Decke des Schnees flüstert der Boden. Ein Grab wurde geschaufelt, ein Körper hinabgesenkt. War es Gottes Wille? Oder ein Schatten, der nun unter der Erde ruht und doch weiter nach uns greift?“

Die Eröffnung der Kampagne setzt die Spieler in eine Welt voller Misstrauen, Hunger und religiöser Strenge. Salem Village im Winter 1691/92 ist ein Ort der Spannungen: Flüchtlinge aus Maine erzählen von Indianerüberfällen, Prediger rufen zum Zorn Gottes, und zwischen den schneebedeckten Häusern tuschelt man von Hexerei.

Ein Mitglied der Gemeinde – und möglicherweise ein entfernter Kontakt der Stillen Schar – ist verstorben. Offiziell ein Unfall. Doch am Grab wird getuschelt. Kinder haben „Lichter im Schnee“ gesehen. Die Beerdigung ist die erste Szene, in der die Spieler erfahren, dass sie im Zentrum einer aufziehenden Welle von Paranoia stehen.

Thematisch führt dieser Akt die **Stille Schar** ein, zeigt die ersten Opfer und etabliert den Antagonisten Hale, zunächst als scheinbar wohlwollenden Richter.

---

2. Szenenstruktur

Szene 1 – „Das Grab im Schnee“

- **Literarischer Einstieg**: Ein Begräbnis im eisigen Wind. Das Knarren der Bretter des Sarges. Pfarrer Parris spricht vom „Zorn des Herrn“.
- **Vorlesetext**: *„Die Glocke läutet dumpf. Der Wind pfeift, während Männer den Sarg in die gefrorene Erde senken. Schnee wirbelt über die Köpfe der Trauernden. Reverend Parris hebt die Hände: ‚Der Tod ist der Beweis, dass Gottes Gericht unter uns weilt!‘“*
- **Ziel der Szene**: Einführung Salem, Stimmung, erste Gerüchte.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Friedhof des Dorfes, früh am Morgen, bei klirrender Kälte.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Beobachten, Befragen von Trauernden, erste Hinweise auf das „Siegel“ am Haus des Toten.
- **Gegenspieleraktionen**: Parris predigt lautstark gegen das Böse. Hale beobachtet still die Menge.
- **Probenstruktur**: Wahrnehmung (SG 12) → bemerken, dass etwas am Grabstein eingeritzt ist. Okkultes Wissen (SG 14) → Symbol deutet auf „Kreis der Sieben“.
- Handout: Predigt von Parris.
- Eskalation: Misslingen → Symbol erst in Szene 4 sichtbar.
- **Übergang**: Vom Friedhof zurück ins Dorf – Marktplatz.

Szene 2 – „Der Schrei des Kindes“

- **Literarischer Einstieg**: Auf dem Marktplatz reißt ein Schrei die Menge auseinander. Ein Schwein fällt tot um.
- **Vorlesetext**: *„Mitten auf dem Marktplatz zerreißt ein Schrei die Luft. Ein Schwein fällt tot um, Blut im Schnee. Ein Kind zeigt zitternd auf eine Frau am Brunnen: ‚Sie hat es getan! Sie hat das Tier verhext!‘“*
- **Ziel der Szene**: Erste öffentliche Anklage. Druck auf die SCs.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Marktplatz Salem, Mittagszeit. Hektik, Hunger, Kälte.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Das Kind beruhigen, das Schwein untersuchen, die beschuldigte Frau schützen oder den Mob beschwichtigen.
- **Gegenspieleraktionen**: Dorfbewohner sammeln sich, fordern Bestrafung.
- **Probenstruktur**: Überreden/Autorität (SG 13) → Mob zerstreuen. Medizin (SG 12) → Schwein starb an Krankheit, nicht Hexerei. Misslingen → Frau wird verhaftet.
- Handout: Hinweis auf Anklage (führt zu Gerichtsprotokoll).
- Eskalation: Scheitern → Frau wird verhaftet, führt direkt zu Szene 3.
- **Übergang**: Erste Gerichtsszene.

Szene 3 – „Das erste Urteil“

- **Literarischer Einstieg**: Dunkle Holzbänke, das Knarren der Türen. Richter Hathorne sitzt hoch über allen, während der Atem der Anwesenden in der Kälte sichtbar wird
- **Vorlesetext**: *„Im Gemeindehaus ist die Luft kalt, Kerzen flackern. Richter Hathorne sitzt erhoben, während die Menge flüstert. ‚Die Stimme des Herrn spricht durch uns‘, sagt er. Reverend Parris erhebt die Bibel: ‚Die Hexe muss bekennen!‘“*
- **Ziel der Szene**: Erster öffentlicher Hexenprozess. SCs können eingreifen oder Zeugen sein.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Gemeindehaus (als Gericht), Nachmittag.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Verteidigung des Opfers, Einschätzung der Richter, Manipulation von Aussagen.
- **Gegenspieleraktionen**: Parris ruft zu Gott, Kinder „zeugen“ von Visionen.
- **Probenstruktur**: Überreden/Täuschen (SG 15) → Urteil verzögern. Misslingen → Frau wird inhaftiert.
- Handout: Gerichtsprotokoll.
- Eskalation: Misslingen → Frau bleibt in Haft, Stimmung kippt.
- **Übergang**: Nacht – Entdeckung des Siegels.

Szene 4 – „Das Zeichen im Eis“

- **Literarischer Einstieg**: In der Nacht schleichen die SCs zum Haus des Toten. An der Tür, halb vom Schnee verdeckt, ein seltsames Siegel – in Holz geritzt, mit Resten von Asche und Blut.
- **Vorlesetext**: *„In der Nacht: Schnee knirscht, kein Licht brennt. Am Haus des Toten entdeckt ihr ein Zeichen in Holz geritzt: ein Kreis, sieben Strahlen, Blut und Asche kleben daran. Ein Flüstern weht durch die Dunkelheit.“*
- **Ziel der Szene**: Einführung des Kreises der Sieben.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Abgelegenes Haus, Nacht.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Entziffern des Zeichens, Spuren verfolgen, verborgenes Ritual entdecken.
- **Probenstruktur**: Okkultes Wissen (SG 14) → Symbol gehört zu dämonischem Ritual. Heimlichkeit (SG 12) → unentdeckt bleiben, da Dorfbewohner misstrauisch patrouillieren.
- Handout: Skizze des Siegels.
- Eskalation: Entdeckung → SCs selbst verdächtigt.
- **Übergang**: Begegnung mit Hale.

Szene 5 – „Der Inquisitor in Ruhe“

- **Literarischer Einstieg**: Im Schein einer Laterne spricht Richter Hale zu den SCs – ruhig, fast gütig. „Ihr wollt Sicherheit? Ich kann sie euch geben. Doch Schutz hat immer einen Preis.“
- **Ziel der Szene**: Erste Begegnung mit Hale, Einführung seines Doppelfaces.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Abgelegener Pfad, später Abend.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Verhandeln, seine wahren Motive einschätzen, misstrauisch werden.
- **Probenstruktur**: Einschätzen SG 16 → er weiß mehr, als er sagt; Diplomatie SG 12 → er bietet „Hilfe“; Täuschen SG 15 → er erkennt Misstrauen.
- Handout: Traumvision (folgt in der Nacht).
- Eskalation: Vertrauen → Hale als „Verbündeter“; Ablehnung → er spinnt Fallen.
- **Übergang**: Ende Akt I.

3. Handouts

Handout 1 – Predigt von Reverend Parris

(Gefunden oder mitgehört während der Beerdigungsszene)

„Feuer und Zorn" – Predigt, Salem Village, Winter 1692

„Brüder und Schwestern, der Schnee deckt die Erde zu, doch die Sünde glüht darunter wie Kohlen im Herd.

Ihr glaubt, der Tod sei ein Ende? Ich sage euch: Der Tod ist ein Beginn. Der Herr prüft uns, und der Satan geht unter uns. Er sendet seine Diener, getarnt als Nachbarn, als Freunde, ja – als jene, die lächeln, während sie uns verderben.

Darum rufe ich: Trennt das Korn von der Spreu! Schüttelt den Baum, bis die Frucht fällt! Denn wer jetzt nicht bekennt, wird im ewigen Feuer bekennen. Und wer jetzt schweigt, der schreit mit den Dämonen im Gericht des Herrn!"

(Papier: grob, mit Tintenflecken. Am Rand Notizen: „Hale?" und ein undeutliches Symbol in Asche gekritzelt.)

Handout 2 – Gerichtsprotokoll

(Vom Schreiber des Gerichts, zur Szene „Das erste Urteil")

Protokoll der Anhörung gegen Sarah Osborne, 4. Tag des Winters 1692

Vorsitz: Richter Hathorne
Anwesend: Reverend Parris, diverse Zeugen

Anklage: **Bündnis mit dem Teufel, Verderbung der Kinder**

Zeugenaussage:

- Abigail W. berichtet, Sarah Osborne habe nachts an ihrem Bette gestanden, in Gestalt einer schwarzen Katze.
- Betty P. bestätigt, ein „kaltes Gewicht" habe auf ihrer Brust gelegen, und Osborne habe ihr in fremder Zunge befohlen zu schweigen.
- Reverend Parris legt dar, dass Osborne seit Jahren dem Gottesdienst fernbleibt und in Streit um Landbesitz verwickelt war.

Verteidigung: Keine überzeugende Antwort. Die Beschuldigte schwieg oder weinte.

Beschluss: In Haft zu Salem, weitere Prüfung bei nächster Sitzung.

Siegel: J. Hathorne, Richter

(Am unteren Rand: schwarze Wachsflecken, als habe jemand ein anderes Siegel aufgedrückt – das Symbol erinnert vage an einen Kreis mit sieben Strahlen.)

Handout 3 – Das Siegel im Eis

(Gefunden in Szene 4 am Haus des Verstorbenen)

Beschreibung (für die Spieler auf einem Zettel):

Ein Kreis, in das Holz der Tür geritzt, etwa handgroß.
Sieben Linien strahlen nach außen, ungleichmäßig.
Zwischen zwei Strahlen: ein Tropfen getrockneten Blutes.
Unter der Schicht von Schnee und Eis schimmert schwarzer Ruß.

Beim längeren Anblick scheinen die Linien sich zu bewegen.
Wer länger als eine Minute darauf starrt, hört ein Flüstern:
„Eins ist gefallen. Sechs folgen."

Handout 4 – Traumvision

(Ein Spieler erhält sie in der Nacht nach Szene 4)

„Die Stimmen im Schnee" – Vision

„Du gehst durch den Wald. Der Schnee knirscht nicht, er singt.
Jeder Schritt ein Wort. Jeder Atemzug ein Schwur.
Vor dir stehen sieben Gestalten, ohne Gesicht, nur Schatten.
Einer hebt die Hand, und deine eigene Haut brennt, als sei sie Pergament.

Dann ein Chor: ‚Sieben Namen. Sieben Feuer. Dein Herz ist das erste.'

Du erwachst mit dem Geschmack von Asche auf der Zunge."

(SL-Hinweis: Wer diese Vision erhält, muss eine GS-Probe SG 12 ablegen. Bei Misslingen: –1 GS, +1 Mutpunkt.)

---

4. NSCs (vollständige Werte)

Reverend Samuel Parris

- **STÄ 10, GES 11, KON 12, INT 13, WEI 15, CHA 14**
- **TP 22, RK 11, GS 15, WP 1, AG 3**
- **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** Zäh +2, Ref +1, Will +4
- **Fertigkeiten:** Predigen +5, Einschüchtern +3, Bannritual +2
- Porträt: Fanatischer Prediger, voller Angst und Zorn.
- Motivation: „Reinheit der Gemeinde“ – aber leicht manipulierbar.
- **Ausrüstung:** Bibel, Predigttexte, schwarzer Mantel.

Richter John Hathorne

- **STÄ 11, GES 10, KON 12, INT 14, WEI 12, CHA 13**
- **TP 20, RK 12, GS 12, WP 0, AG 3**
- **Initiative:** +0
- **Rettungswürfe:** Zäh +2, Ref +0, Will +3
- **Fertigkeiten:** Einschätzen +3, Diplomatie +2, Einschüchtern +4
- **Ausrüstung:** Robe, Federkiel, Siegel.
- Porträt: Hartherzig, überzeugt, dass Geständnisse Wahrheit sind.

Jonathan Hale (Frühphase)

- **STÄ 13, GES 12, KON 13, INT 15, WEI 14, CHA 15**
- **TP 28, RK 14, GS 14, WP 4, AG 4**
- **Initiative:** +2
- **Rettungswürfe:** Zäh +3, Ref +2, Will +6
- **Fertigkeiten:** Okkultes Wissen +6, Diplomatie +4, Einschüchtern +5, Bannritual +4
- **Sonderfähigkeit:** Grimm-Sicht (erkennt Wogen sofort).
- **Ausrüstung:** Ritualdolch, Richterrobe, Pergamentfragmente.
- Porträt: Freundlich, ruhig, beinahe väterlich. Doch die Augen sehen zu tief.

🎭 5.Spielleiterkapitel

🎯 Dramatisches Ziel des Aktes

- Einführung der **Stille Schar** als SC-Gemeinschaft.
- Erste Begegnung mit Misstrauen, religiösem Fanatismus und öffentlicher Anklage.
- Etablierung der Gegenseite (Puritaner, Gericht, Hale).
- Spieler sollen früh lernen: **Jede Handlung hat Konsequenzen.**

🕯️ Szene 1 – Das Grab im Schnee

Vorlesetext:

„Der Schnee liegt schwer auf den Ästen. Männer mit gesenkten Köpfen senken den Sarg in die gefrorene Erde. Der Atem aller wird zu Nebel. Reverend Parris hebt die Hände, seine Stimme zittert im Wind: *‚Der Tod ist der Beweis, dass Gottes Gericht unter uns weilt.‘*“

Ziel der Szene:

- Atmosphäre, erste Gerüchte, Einführung Parris.
- Erste Hinweise auf den „Kreis der Sieben“ am Grab.

Ort & Stimmung:

- Dorffriedhof, klirrend kalt, Wind, knarrende Bäume.

Mögliche Aktionen:

- Trauernde befragen → Hinweise auf Gerüchte.
- Grabstein untersuchen → eingeritztes Symbol.
- Parris’ Predigt analysieren → extremistischer Ton.

Proben:

- Wahrnehmung SG 12 → eingeritztes Zeichen am Stein.
- Okkultes Wissen SG 14 → Symbol untypisch für Christentum.
- Menschenkenntnis SG 12 → Parris wirkt fanatisch, aber auch nervös.

Handout-Fundort:

- **Predigt von Parris** wird als Mitschrift einem SC in die Hand gedrückt.

NSC-Dialogfragmente:

- Parris: „Der Schnee verbirgt die Schuld, doch der Herr sieht sie.“
- Dorfbewohnerin: „Er fiel… als sei er gestoßen worden. Doch niemand stand dort.“

Eskalation:

- Misslingt die Wahrnehmungsprobe → SCs verpassen das Zeichen (finden es erst in Szene 4).
- Wenn SCs Parris öffentlich widersprechen → +1 Misstrauen im Dorf.

🕯 Szene 2 – Der Schrei des Kindes

Vorlesetext:

„Ein gellender Schrei zerreißt den Markt. Ein Schwein fällt röchelnd zu Boden, Blut färbt den Schnee. Ein Kind zeigt mit zitterndem Finger auf eine Frau: *‚Sie hat es getan!'* Die Menge drängt sich zusammen, Stimmen rufen ‚Hexe!'"

Ziel der Szene:

- Erster öffentlicher Verdacht.
- Druck auf SCs, sich einzumischen oder zuzusehen.

Ort & Stimmung:

- Marktplatz, Mittag. Gedränge, Hunger, Kälte.

Mögliche Aktionen:

- Schwein untersuchen → Krankheit oder Gift.
- Frau schützen → Mob beruhigen.
- Kind befragen → es „sah Schattenhände".

Proben:

- Medizin SG 12 → Tier starb an Krankheit.
- Überreden SG 13 → Mob zerstreut sich.
- Einschüchtern SG 14 → Mob weicht zurück, aber wendet sich gegen SCs.

Handout-Fundort:

- Keines direkt, aber Hinweis auf spätere Anklage (führt ins Gerichtsprotokoll).

NSC-Dialogfragmente:

- Kind: „Sie hat gelacht, während das Schwein starb!"
- Frau (verzweifelt): „Ich schwöre bei Gott, ich weiß von nichts!"

Eskalation:

- Scheitern → Frau wird verhaftet → führt direkt zur Gerichtsverhandlung.
- Erfolg → Frau frei, aber SCs im Verdacht („Sie verteidigen die Hexe!").

🕯 Szene 3 – Das erste Urteil

Vorlesetext:

„Das Gemeindehaus ist überfüllt. Die Luft ist kalt, doch der Schweiß tropft von Stirnen. Richter Hathorne hebt den Hammer: *‚Im Namen Gottes beginnen wir.‘* Parris deutet auf die Angeklagte, die bleich vor der Bank steht."

Ziel der Szene:

- Einführung der Gerichtsdynamik.
- SCs erleben, wie schwach die Beweise sind.

Ort & Stimmung:

- Gemeindehaus, Nachmittag. Dunkel, Kerzen flackern.

Mögliche Aktionen:

- Eingreifen: Für oder gegen die Angeklagte sprechen.
- Einschätzung der Zeugen.
- Manipulation des Protokolls.

Proben:

- Täuschen SG 15 → eine Zeugenaussage wird unterminiert.
- Einschätzen SG 14 → Zeuge lügt.
- Diplomatie SG 13 → Verfahren verzögert.

Handout-Fundort:

- **Gerichtsprotokoll** liegt offen auf dem Tisch. SCs können später eine Kopie erhalten.

NSC-Dialogfragmente:

- Hathorne: „Gott hat uns die Kinder gegeben, und sie lügen nicht."
- Parris: „Wer den Sabbat bricht, bricht auch Gottes Schwur."

Eskalation:

- Misslingen → Angeklagte bleibt in Haft, Stimmung kippt ins Hysterische.
- Erfolg → Verfahren verzögert, SCs gewinnen Zeit.

🕯 Szene 4 – Das Zeichen im Eis

Vorlesetext:

„Das Haus des Verstorbenen liegt im Dunkeln. Der Schnee knirscht, kein Licht brennt. An der Tür: Ein Kreis, in das Holz geritzt. Blut und Asche kleben daran. Für einen Moment schwört ihr, ein Flüstern zu hören."

Ziel der Szene:

- Enthüllung des „Kreises der Sieben“.

Ort & Stimmung:

- Abgelegenes Haus, Nacht. Wind, einsam, unheimlich.

Mögliche Aktionen:

- Siegel untersuchen.
- Spuren folgen.
- Das Haus durchsuchen → Ritualreste finden.

Proben:

- Okkultes Wissen SG 14 → dämonisches Ritualsymbol.
- Heimlichkeit SG 12 → Dorfbewohner bemerken SCs nicht.
- Wahrnehmung SG 13 → fremde Fußspuren im Schnee.

Handout-Fundort:

- **Das Siegel im Eis** (Skizze).

NSC-Dialogfragmente:

- Kein NSC direkt, aber Flüstern: „Eins ist gefallen. Sechs folgen.“

Eskalation:

- Entdeckt → SCs werden selbst verdächtigt.
- Erfolgreich → Zugang zur Wahrheit über Hale.

🕯 Szene 5 – Der Inquisitor in Ruhe

Vorlesetext:

„Ein Mann tritt aus dem Schatten – Richter Hale. In seiner Hand eine Laterne, sein Gesicht mild erleuchtet. ‚*Ihr sucht Antworten im Schnee. Ich sage euch: Die Antwort liegt im Feuer. Kommt zu mir, ich kann euch schützen. Doch Schutz hat immer einen Preis.*‘“

Ziel der Szene:

- Erste Begegnung mit Hale.
- Zweifel und Versuchung.

Ort & Stimmung:

- Abgelegener Pfad, Nacht, Laternenlicht.

Mögliche Aktionen:

- Hale befragen, misstrauen oder ihm folgen.
- Seine Worte prüfen.

Proben:

- Einschätzen SG 16 → Hale weiß mehr, als er zugibt.
- Überreden SG 14 → er bietet scheinbare Hilfe.
- Täuschen SG 15 → Hale merkt, dass SCs nicht ehrlich sind.

Handout-Fundort:

- **Traumvision** wird in der folgenden Nacht ausgelöst.

NSC-Dialogfragmente:

- Hale: „Was ist ein Wesen anderes als ein geschliffener Spiegel? Ich sehe mich in euch."
- Hale (flüsternd): „Ihr könnt mich fürchten… oder ihr könnt mich hören."

Eskalation:

- Vertrauen → Hale wird „Verbündeter", aber spätere Falle.
- Ablehnung → Hale beginnt verdeckte Angriffe.

🎲 **Furcht- & Wahnsinnsstruktur im Akt**

- Erste Furchtproben: SG 10–12 (Leiche, Gerichtsverhandlung, Siegel).
- GS-Verlust: –1 pro Fehlschlag.
- Erste WP möglich: Paranoia (bei WP 2).
- Mutpunkte: Vergabe, wenn SCs riskieren, den Mob aufzuhalten oder Angeklagte schützen.

⚔️ **SL-Taktik**

- Druck langsam steigern: Erst Misstrauen → dann offene Anklage.
- Hale immer ambivalent inszenieren: freundlich in privaten Gesprächen, eiskalt im Gericht.
- Parris als Brandredner nutzen, aber nicht übertreiben – er ist Werkzeug, nicht Strippenzieher.
- Immer zeigen: **Das Dorf sieht zu.** Jede Aktion der SCs wird bemerkt.

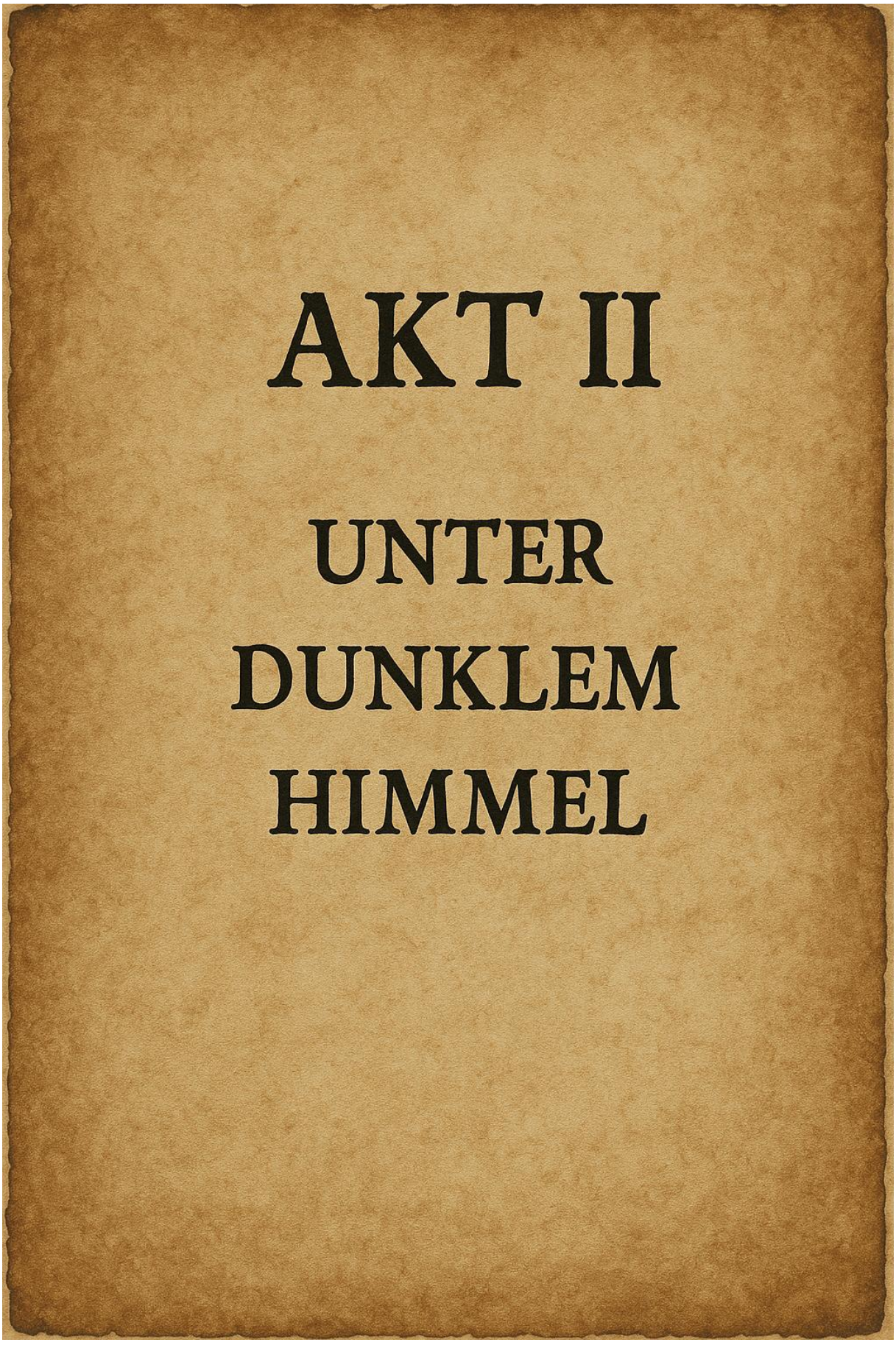
📌 **Was tun wenn…?**

- **SCs den Mob verjagen** → Sie selbst geraten unter Verdacht.
- **SCs den Prozess sprengen** → Hale interveniert: „Lasst sie reden, ihr Eifer verrät sie selbst."

- **SCs Hale angreifen** → Er zieht sich zurück, hinterlässt aber Zeichen (z. B. Brandmal im Schnee).
- **SCs sich völlig raushalten** → Ein Unschuldiger stirbt, SCs spüren Schuld (GS –1, WP +1).

Epilog von Akt I

- **SCs erfolgreich** → Erste Opfer gerettet, Vertrauen in die Schar steigt.
- **SCs scheitern** → Erste Hinrichtung, Salem stürzt tiefer ins Misstrauen.
- **SCs vertrauen Hale** → Er wird zum scheinbaren Patron.
- **SCs lehnen Hale ab** → Er beginnt das Netz enger zu ziehen.


AKT II
UNTER
DUNKLEM
HIMMEL

Akt II – Feuer unter der Haut

Wer die Wahrheit kennt, brennt schneller

---

1. Einleitung

„Die Nächte werden länger, und der Schnee trägt nun das Gewicht von Blut. Salem flüstert lauter. Wo gestern nur Gerüchte wehten, erklingen heute Schreie. Ein Kind malt Gesichter, die niemand sehen sollte. Ein Mann wird in Ketten geführt, weil er wagte zu widersprechen. Und die Stille Schar spürt, wie die Luft knistert – als hätte Feuer selbst unter der Haut Wurzeln geschlagen.“

Die Gemeinschaft der Stillen Schar gerät zunehmend unter Druck. Erste Exekutionen finden statt, und der Kreis der Sieben setzt seine Pläne fort. Hale tritt offener auf: freundlich zu den SCs, grausam zu den Angeklagten. In diesem Akt spitzen sich die Konflikte zu: Vertrauen in die Maskerade bröckelt, und die Spieler stehen vor der Wahl, aktiv zu handeln oder zuzusehen, wie Salem im Wahn versinkt.

---

2. Szenenstruktur

Szene 1 – „Die Schatten im Lagerhaus“

Vorlesetext:

„Die Nacht hängt schwer über Salem. Das Knarren eines Lagerhauses am Fluss. Der Frost hat die Türen zugesiegelt, doch dahinter: gedämpftes Murmeln, das Klingen von Metall, das Schaben von Holz. Wer hier arbeitet, meidet das Tageslicht.“

- **Ziel der Szene**: SCs sollen herausfinden, dass okkulte Materialien gehortet werden.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Lagerhaus, tief in der Nacht. Stille, Frost, Fackeln.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Einbrechen, Spähen, NSCs konfrontieren.
- **Gegenspieleraktionen**: Mitglieder des Kreises sichern Fässer, Schriftrollen, Symbole.
- **Probenstruktur**:
    - Heimlichkeit SG 13 → unentdeckt bleiben.
    - Wahrnehmung SG 14 → bemerken, dass auf Kisten Siegel des Kreises eingeritzt sind.
    - Nahkampf SG 15 → kurze Auseinandersetzung mit Wachen.
- **Handout-Fundort**: **Fragment eines Bannspruchs**, eingeritzt in Holz.

Szene 2 – „Die Panik des Wesens“

Vorlesetext:

„Ein Schrei zerreißt die Dunkelheit. Aus einer Scheune bricht eine Gestalt, halb Mensch, halb Woge, die Augen weit aufgerissen vor Angst. Es stürzt auf den Platz – und die Dorfbewohner erwachen.“

- **Ziel der Szene**: Test des Verhaltens der SCs – töten oder verstecken?
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Dorfmitte, nachts. Panik, Licht in Fenstern.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Wesen beruhigen, töten, verbergen.
- **Gegenspieleraktionen**: Bewohner stürmen hinaus, Parris ruft „Hexe!“
- **Probenstruktur**:
    - Einschüchtern SG 12 → Wesen zur Ruhe bringen.
    - Überreden SG 15 → Bewohner zurück ins Haus schicken.
    - Heimlichkeit SG 14 → Wesen verstecken.
- **Handout-Fundort**: **Kleiner Zettel am Wesen**, Hinweis auf „zweiten Splitter“.

Szene 3 – „Das Kind mit den Zungen“

Vorlesetext:

„Im Haus der Familie Putnam sitzt ein Kind, Augen verdreht, die Stimme unnatürlich tief. Es kritzelt mit schwarzer Kohle auf Papier – ein Gesicht. Eines der SCs. Und dann beginnt es, in fremder Sprache zu sprechen.“

- **Ziel der Szene**: Bedrohung direkt auf SCs lenken.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Bauernhaus, Nachmittags, bedrückend.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Vision deuten, Kind beruhigen, Eltern beeinflussen.
- **Gegenspieleraktionen**: Eltern verbreiten sofort die „Vision“ als Wahrheit.
- **Probenstruktur**:
    - Okkultes Wissen SG 15 → Sprache = verdrehtes Ritualhebräisch.
    - Einschätzen SG 14 → Kind manipuliert, nicht besessen.
    - GS-Probe SG 13 → Anblick verursacht +1 WP bei Misslingen.
- **Handout-Fundort**: **Kohlezeichnung des Gesichts**.

Szene 4 – „Der Griff der Wache“

Vorlesetext:

„Eisen klirrt. Männer in Lederwesten drängen durch die Straßen. Ein Vertrauter der Schar wird an Händen gefesselt, sein Schrei gellt durch die Nacht. Ein Schuss hallt, wenn jemand eingreift.“

- **Ziel der Szene**: Erste offene Verhaftung, Gefahr für Kontakte der SCs.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Dorfstraße, Abend. Bedrohlich, angespannt.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Befreien, Flucht organisieren, Öffentlichkeit beeinflussen.
- **Gegenspieleraktionen**: Hale selbst gibt Befehl.
- **Probenstruktur**:
    - Heimlichkeit SG 14 → Befreiung unbemerkt.
    - Nahkampf SG 15 → direkte Konfrontation.
    - Überreden SG 16 → Aufschub erzwingen.
- **Handout-Fundort**: Keine, aber persönlicher Verlust → GS -1 für alle.

Szene 5 – „Das geheime Treffen mit Mercy“

Vorlesetext:

„Im Schimmer einer Kerze, hinter Brettern verborgen, spricht ein junges Mädchen mit flackernden Augen. *‚Ich kenne Richter Hale. Ich weiß, was er will. Aber wenn ich es sage, sterbe ich.‘*“

- **Ziel der Szene**: Ambivalente Verbündete, potenzieller Auslöser für Akt III.
- **Ort + Stimmung + Zeitrahmen**: Heuscheune, Nacht, Kerzenlicht.
- **Mögliche Aktionen der SCs**: Mercy überzeugen, Vertrauen gewinnen.
- **Gegenspieleraktionen**: Mercy schweigt, wenn SCs Druck machen → sie fürchtet Hale.
- **Probenstruktur**:
    - Diplomatie SG 14 → Mercy gibt ersten Hinweis.
    - Einschätzen SG 12 → Sie sagt nicht alles.
- **Handout-Fundort**: **Brief von Mercy**, halb verbrannt, mit Anspielungen auf Hale.

3.Handouts – Akt II: Feuer unter der Haut

Handout 1 – Fragment eines Bannspruchs

(Fundort: Lagerhaus, Szene 1)

Holzdeckel einer Kiste, eingeritzt mit Zeichen

Linien in altem Hebräisch, vermischt mit Symbolen, die an dämonische Sigillen erinnern.
Teile sind herausgeschnitten, als sei das Brett zerschlagen worden.

Lesbare Passage:
„… das Feuer löscht nicht, es gebiert.
Wer den Splitter trägt, trägt auch die Flamme.
Nur sieben … vollendet den Kreis.“

(Am Rand: Aschereste, als hätte jemand das Holz mit Blut bestrichen.)

Handout 2 – Zettel am Wesen

(Fundort: Wesen in Panik, Szene 2)

Blutbefleckter Zettel, mit Nadel an der Kleidung des Wesens befestigt

„Splitter Zwei.
Feuer. Blut.
Nicht das Schweigen brennt – das Herz."

(Schrift krakelig, offenbar in Eile geschrieben. Am unteren Rand ein Siegel, halb verschmiert: ein Kreis mit zwei Strahlen, einer davon gebrochen.)

Handout 3 – Kohlezeichnung

(Fundort: Kind der Putnams, Szene 3)

Zeichnung auf grobem Papier, mit schwarzer Kohle

- Ein Gesicht – unverkennbar das eines der SCs.
- Um das Gesicht: sieben Flammen, jede mit einem kleinen Kreuz im Zentrum.
- Am unteren Rand: Zeichen, die an altes Ritualhebräisch erinnern.

Randnotiz (in Kinderschrift, kaum lesbar):
„Feuer unter der Haut … ich sehe dich … du brennst zuerst."

(Papier ist verschmiert, Spuren von Tränen und Speichel darauf.)

Handout 4 – Brief von Mercy

(Fundort: Treffen mit Mercy, Szene 5)

Verkohltes Pergament, halb verbrannt

„Ich schreibe mit bebender Hand.
Ich weiß, was er ist.
Doch wer es ausspricht, stirbt.

Seine Augen – sie sehen durch Haut und Knochen.
Ich träume, und in den Träumen brennen wir alle.

Ich kann nicht mehr schweigen.
Aber wem kann ich vertrauen?"

(Der Rand des Briefes ist verbrannt, als hätte Mercy ihn vernichten wollen. Der untere Teil trägt ein Wachssiegel: ein Kreis mit zwei Strahlen.)

---

4. NSCs

Mercy Putnam

- **Porträt**: Junge Frau, ambivalent, zerrissen zwischen Angst und Wahrheit.
- **Werte**: STÄ 9, GES 12, KON 10, INT 13, WEI 14, CHA 15
- **TP** 18, **GS** 14, **WP** 1, **RK** 11

- **Fertigkeiten**: Lügen +3, Diplomatie +4, Wahrnehmung +3
- **Geheimnis**: Sie weiß, dass Hale im „Kreis“ ist – doch schweigt.

Wachen von Salem

- **Werte**: STÄ 13, GES 12, KON 12, INT 10, WEI 11, CHA 9
- **TP** 20, **RK** 13, Angriff 1W6 Keule oder 1W8 Musketenschuss.
- **Funktion**: Druckmittel, drohende Gewalt.

Kind der Putnams

- **Porträt**: Blasses Gesicht, kritzelt Visionen.
- **Mechanik**: Jede Begegnung → GS-Probe SG 13.
- **Geheimnis**: Von Hale indirekt manipuliert.

🎭 5. Spielleiterkapitel – Akt II: Feuer unter der Haut

🎯 **Dramatisches Ziel des Aktes**

- **Den Druck auf die SCs massiv steigern: erste Exekutionen, offene Verhaftungen, Kinder-Visionen.**
- **Die Maske der SCs beginnt zu bröckeln: ihre Tarnung wird zunehmend schwerer zu halten.**
- **Erste Konfrontation mit den Ritualvorbereitungen des Kreises der Sieben.**
- **Einführung von Mercy Putnam als ambivalente Figur.**

🕯 **Szene 1 – Die Schatten im Lagerhaus**

Vorlesetext

„Der Frost hat das Dach mit Nadeln bedeckt, der Fluss dampft im Mondlicht. Ein Lagerhaus am Rande des Dorfes: Stille, doch durch die Ritzen des Holzes dringt flackerndes Licht. Und Stimmen – ein Murmeln, als würden Psalmen verkehrt gesprochen.“

Ziel

- **Okkultes Material entdecken.**
- **Den Kreis der Sieben in Aktion andeuten.**

Ort & Stimmung

- **Altes Lagerhaus, Nacht, nur Fackeln spenden Licht.**
- **Bedrohlich still, alles wirkt vorbereitet, als sei es ein Ritualort.**

Mögliche Aktionen der SCs

- **Heimlich beobachten.**

- **Einbrechen / durchsuchen.**
- **Gegner konfrontieren.**

Proben

- **Heimlichkeit SG 13 → unentdeckt bleiben.**
- **Wahrnehmung SG 14 → Siegel auf Kisten erkennen.**
- **Nahkampf SG 15 → kurze Auseinandersetzung mit Wachen.**

Handout-Fundort

- **Fragment eines Bannspruchs (auf einem Holzdeckel eingeritzt).**

NSC-Dialogfragmente

- **Wache: „Der Richter will, dass es vor Sonnenaufgang fertig ist."**
- **Flüsterstimme (okkult): „Splitter Zwei… brennt."**

Eskalation

- **Entdeckt → SCs müssen kämpfen oder fliehen.**
- **Erfolgreich → sie sichern Hinweise auf das Ritual.**

Was tun wenn…?

- **SCs brennen Lager nieder → Zorn der Dorfgemeinschaft, Verdacht steigt.**
- **SCs nehmen Material mit → +2 Bonus auf Wissensproben im nächsten Akt.**

🕯 Szene 2 – Die Panik des Wesens

Vorlesetext

„Ein Kreischen zerreißt die Nacht. Türen schlagen auf, Lichter flackern. Aus einer Scheune stolpert eine Gestalt: halb Mensch, halb Tier, die Haut reißt, die Augen voller Wahnsinn. Kinder schreien. Reverend Parris stürzt hinaus: ‚Seht ihr! Der Teufel selbst!'"

Ziel

- **Moralischer Test: schützen, verstecken oder töten.**
- **Zeigen, wie fragil die Maskerade ist.**

Ort & Stimmung

- **Dorfplatz, mitten in der Nacht.**
- **Panik, Chaos, Bewohner stürmen aus Häusern.**

Mögliche Aktionen der SCs

- **Wesen beruhigen.**
- **Töten, um Geheimnis zu schützen. (Eisbiber, wehrt sich nicht, ist zu verängstigt)**

- **Verbergen, bevor die Dorfbewohner es sehen.**

Proben

- **Einschüchtern SG 12 → Wesen hält inne.**
- **Überreden SG 15 → Bewohner zurückdrängen.**
- **Heimlichkeit SG 14 → Wesen verstecken.**

Handout-Fundort

- **Zettel am Wesen – kryptische Notiz über „Splitter Zwei".**

NSC-Dialogfragmente

- **Parris: „Habt ihr es gesehen? Er wandelt unter uns!"**
- **Bewohner: „Das ist kein Mensch! Holt die Wachen!"**

Eskalation

- **Misslingen → Wesen wird gefangen, zur Schau gestellt, exekutiert.**
- **Erfolg → SCs schützen es, aber Verdacht fällt auf sie.**

Was tun wenn…?

- **SCs lassen Wesen laufen → es taucht später wieder auf, schwerer verwundet.**
- **SCs töten es → kein Verdacht, aber +1 WP für moralischen Bruch.**

🕯 Szene 3 – Das Kind mit den Zungen

Vorlesetext

„Das kleine Zimmer ist stickig. Ein Kind sitzt am Tisch, Augen verdreht, Lippen schaumig. Es kritzelt hastig mit Kohle: Linien, Kreise, ein Gesicht. Dein Gesicht. Und die Stimme spricht tief, in fremder Zunge."

Ziel

- **Persönliche Bedrohung gegen die SCs.**
- **Erste direkte Verbindung Hale ↔ Visionen.**

Ort & Stimmung

- **Bauernhaus Putnam, Nachmittag.**
- **Dunkel, stickig, beängstigend.**

Mögliche Aktionen der SCs

- **Zeichnung untersuchen.**

- **Eltern beruhigen.**
- **Kind mit Ritual / Medizin stabilisieren.**

Proben

- **Okkultes Wissen SG 15 → Sprache als Ritualhebräisch identifizieren.**
- **Einschätzen SG 14 → Kind manipuliert, nicht besessen.**
- **GS-Probe SG 13 → Vision löst +1 WP bei Misslingen aus.**

Handout-Fundort

- **Kohlezeichnung des Gesichts eines SCs.**

NSC-Dialogfragmente

- **Mutter: „Es hat seit drei Nächten nicht geschlafen…"**
- **Kind: „Du bist das Feuer. Du bist der Splitter."**

Eskalation

- **Wenn SCs schweigen → Vision verbreitet sich im Dorf.**
- **Wenn SCs Kind „heilen" → Eltern glauben an Teufelswerk → Misstrauen +1.**

Was tun wenn…?

- **SCs zerstören Zeichnung → sie taucht erneut im Gericht auf.**
- **SCs gestehen dem Kind → Mercy erfährt davon, reagiert ambivalent.**

🕯 Szene 4 – Der Griff der Wache

Vorlesetext

„Eisen klirrt in den Straßen. Zwei Männer werden abgeführt, ein dritter schreit. Einer von ihnen – ein Vertrauter eurer Schar. Sein Blick trifft euch, ehe ein Schuss kracht und der Körper zu Boden sinkt."

Ziel

- **Verlust eines Ankers, Härte der Verfolgung betonen.**

Ort & Stimmung

- **Dorfstraße, Abend.**
- **Bedrohlich, Wachen in Überzahl, Dorfbewohner als stumme Zeugen.**

Mögliche Aktionen der SCs

- **Befreiung.**
- **Manipulation des Prozesses.**
- **Flucht organisieren.**

Proben

- **Heimlichkeit SG 14 → Befreiung unbemerkt.**
- **Nahkampf SG 15 → Konfrontation mit Wachen.**
- **Überreden SG 16 → Aufschub der Hinrichtung.**

Handout-Fundort

- **Keins – aber Verlust verursacht GS –1 für alle SCs.**

NSC-Dialogfragmente

- **Wache: „Befehl des Richters Hale!"**
- **Dorfbewohnerin: „Seht, was passiert, wenn man widerspricht…"**

Eskalation

- **Scheitern → Kontakt stirbt.**
- **Erfolg → Befreiung, aber SCs im Zentrum von Gerüchten.**

Was tun wenn…?

- **SCs greifen an → offene Konfrontation, Akt III wird brutal.**
- **SCs nicht eingreifen → Schuldgefühl → GS –1, WP +1.**

🕯 Szene 5 – Das geheime Treffen mit Mercy

Vorlesetext

„Im Kerzenschein einer leeren Scheune sitzt Mercy Putnam. Ihre Hände zittern, als sie spricht: ‚Ich weiß, was er ist. Aber wer es ausspricht, stirbt.'"

Ziel

- **Einführung Mercys als mögliche Verbündete oder Verräterin.**
- **Verbindung zu Hale vertiefen.**

Ort & Stimmung

- **Scheune, Nacht, Kerzenschein.**
- **Angespannt, intim, gefährlich.**

Mögliche Aktionen der SCs

- **Mercy überzeugen, die Wahrheit zu teilen.**
- **Ihr Vertrauen gewinnen oder verlieren.**

Proben

- **Diplomatie SG 14 → Mercy vertraut erste Hinweise an.**
- **Einschätzen SG 12 → Sie verschweigt Entscheidendes.**

Handout-Fundort

- **Brief von Mercy – halb verbrannt, mit Anspielungen auf Hale.**

NSC-Dialogfragmente

- **Mercy: „Seine Augen… sie sehen zu tief."**
- **Mercy: „Ich träume, und in meinen Träumen brennen wir alle."**

Eskalation

- **Vertrauen → Mercy wird später Schlüsselfigur.**
- **Ablehnung / Drohung → Sie läuft zu Hale über.**

Was tun wenn…?

- **SCs offenbaren ihre Natur → Mercy gerät in Panik, könnte sie verraten.**
- **SCs verschweigen alles → Mercy bleibt ambivalent, entscheidet in Akt III.**

🎲 **Furcht- & Wahnsinnsstruktur im Akt**

- **GS-Proben SG 12–16 fast in jeder Szene.**
- **Erste Wahnsinnsfolgen möglich: Paranoia, Schlaflosigkeit.**
- **Mutpunkte: bei Rettung eines Wesens oder beim Schutz Unschuldiger.**

⚔️ **SL-Taktik**

- **Jede Szene = mehr Druck, weniger Sicherheit.**
- **Mercy = moralische Schlüsselfigur: Wie die SCs mit ihr umgehen, entscheidet über Akt III.**
- **Hale immer präsent im Hintergrund, ohne direkt einzugreifen – er „zieht Fäden".**

🔚 **Epilog von Akt II**

- **Erfolg der SCs → Mercy vertraut ihnen, sie erhalten Beweise.**
- **Scheitern → Erste Exekution, Verlust eines Ankers, Paranoia in der Schar.**
- **SCs schützen Wesen → selbst ins Visier der nächsten Anklage.**
- **SCs verlieren Mercy → Hale hat direkten Zugang zu Visionen und Kindern.**
- **Gesamtstimmung: Salem steht in Flammen – nicht aus Feuer, sondern aus Hass.**

AKT III
DER TAG
DER
SCHULD

Akt III – Der Tag der Schuld

Salem sieht, Salem spricht, Salem richtet

---

1. Einleitung

*„Die Glocke läutet. Salem schweigt. Der Schnee ist nun grau von Asche und Schlamm. Stimmen flüstern in den Gassen, doch heute schreien sie lauter: Namen, Anschuldigungen, Gebete. Einer der Euren ist genannt.

Das Dorf ist kein Ort mehr, es ist ein Tribunal. Jeder Atemzug wird gewogen, jedes Wort gezählt. Ihr spürt es: Die Schuld wandert, sie sucht ein Gesicht. Und nun ist es eures."*

Akt III markiert die unumkehrbare Eskalation: Einer der SCs wird direkt angeklagt. Salem sieht sie, das Gericht richtet, und selbst Träume sind nicht mehr sicher. Die **Stille Schar** muss entscheiden, wie weit sie gehen will, um ihre Maskerade zu wahren – oder ob sie bereit sind, einen von ihnen zu opfern.

---

2. Szenenstruktur

Szene 1 – „Die Wache kommt"

Vorlesetext:

„Eisen klirrt im Schnee. Männer in dunklen Lederwesten, mit Musketen und Stricken, treten an eure Tür. ‚Im Namen des Gerichts von Salem!' Einer zeigt mit ausgestrecktem Finger auf euch: ‚Einer von euch wird mit uns kommen.'"

- **Ziel**: SCs mit der direkten Bedrohung konfrontieren.
- **Ort/Stimmung**: Am Zufluchtsort oder Haus eines SCs, kalte Dämmerung. Bedrohlich, final.
- **Aktionen der SCs**:
    - Verstecken oder fliehen.
    - Einen von ihnen opfern.
    - Gewalt anwenden.
- **Proben**:
    - Heimlichkeit SG 15 → Einen SC verbergen.
    - Überreden SG 16 → Aufschub erwirken.
    - Nahkampf SG 15 → Offene Konfrontation.
- **Handout-Fundort**: Kein direktes, aber Haftbefehl wird sichtbar.
- **Eskalation**:
    - Widerstand → SCs gelten offiziell als „Hexen".

- Nachgeben → Einer von ihnen in Haft, führt in Szene 2.

Szene 2 – „Das Tribunal“

Vorlesetext:

„Holzbänke knarren, Kerzen flackern. Auf der Richterbank: Stoughton, Hathorne, und an ihrer Seite Hale – ruhig, mit gefalteten Händen. Kinder zittern und schreien, Mütter schwören, Visionen zu haben. Der Atem wird schwer, als der Hammer fällt: ‚Im Namen Gottes – das Gericht beginnt!‘“

- **Ziel**: Zentrale Gerichtsverhandlung, soziale Interaktion.
- **Ort/Stimmung**: Gemeindehaus, überfüllt, flackernde Kerzen. Klaustrophobisch.
- **Aktionen der SCs**:
  - Zeugen beeinflussen.
  - Lügen, Geständnis, Beweise vorlegen.
  - Öffentliche Täuschung.
- **Proben**:
  - Diplomatie SG 15 → Einen Zeugen umstimmen.
  - Täuschen SG 16 → Aussage als Lüge entlarven.
  - Einschüchtern SG 14 → Prozess verzögern.
  - GS-Probe SG 15 → dem Druck standhalten.
- **Handout-Fundort**: **Gerichtsprotokoll – Falsches Geständnis**.
- **Eskalation**:
  - Erfolg → Angeklagter freigesprochen, aber Verdacht bleibt.
  - Misserfolg → Urteil: Todesstrafe.

Szene 3 – „Traum der sieben Flammen“

Vorlesetext:

„In der Nacht schläft einer von euch. Er träumt: ein Kreis aus Erde und Gebein, sieben Flammen lodern, jede trägt ein Gesicht. Das letzte – das seine eigene. Eine Stimme: ‚Dein Blut ist der Schlüssel.‘ Er erwacht schreiend, Schweiß auf der Stirn.“

- **Ziel**: Wahnsinn, Vision des Rituals.
- **Ort/Stimmung**: Traumlandschaft, surreal, brennend.
- **Aktionen der SCs**: Keine direkten Handlungen, außer im Traum reagieren.
- **Proben**:

  - GS-Probe SG 16 → Misslingen = Wahnsinnsfolge (Paranoia/Verfolgungswahn).
- **Handout-Fundort**: **Traumvision – Der Kreis der sieben Flammen**.

Szene 4 – „Hales Spiegel“

Vorlesetext:

„Richter Hale tritt an euch heran, nach dem Tribunal. Seine Stimme mild, fast freundlich: ‚Was ist ein Wesen anderes als ein geschliffener Spiegel? Ich sehe mich in euch.‘“

- **Ziel**: Hale offenbart subtil seine wahre Natur.
- **Ort/Stimmung**: Leerer Korridor, Kerzenlicht, Stille.
- **Aktionen der SCs**:
  - Ihn konfrontieren.
  - Seine Worte analysieren.
  - Misstrauen säen.
- **Proben**:
  - Einschätzen SG 15 → Hale spielt ein doppeltes Spiel.
  - Diplomatie SG 14 → er gibt scheinbar Unterstützung.
- **Handout-Fundort**: Kein neues, Hale deutet nur an.
- **Eskalation**:
  - Vertrauen → SCs geraten tiefer in seine Netze.
  - Ablehnung → Hale plant aktiven Schlag.

Szene 5 – „Die Ketzerin“

Vorlesetext:

„Im Schatten eines Waldes steht eine Frau, die Haut von Narben gezeichnet, die Augen glühend: ‚Sie nennen mich Hexe. Sie haben mich hängen wollen. Aber ich lebe. Ich kann euch helfen – doch Hilfe fordert Blut.‘“

- **Ziel**: Möglichkeit, eine mächtige Verbündete zu gewinnen – zu hohem Preis.
- **Ort/Stimmung**: Waldrand, Nacht, Feuerstelle. Bedrohlich und fremd.
- **Aktionen der SCs**:
  - Mit ihr verhandeln.
  - Opfer bringen oder verweigern.
- **Proben**:
  - Diplomatie SG 14 → Ketzerin gibt Wissen preis.
  - Okkultismus SG 15 → Ihre Riten erkennen.
- **Handout-Fundort**: **Ritualfragment – Opferbann**.
- **Eskalation**:
  - Hilfe annehmen → neue Macht, aber +1 WP.
  - Hilfe verweigern → sie verflucht die SCs.

3. Handouts

Handout 1 – Haftbefehl

(Fundort: Szene 1 – Die Wache kommt, offiziell verlesen oder an die Tür genagelt)

„Im Namen Gottes und der Kolonie Massachusetts“

Hiermit wird [Name des Beschuldigten] verhaftet wegen:
– Hexerei
– Pakt mit dem Satan
– Verderbung der Kinder und Tiere

Es wird verfügt, dass der/die Angeklagte in Ketten vor das Tribunal geführt und dort verhört werde.

Unterschrieben: John Hathorne, Richter

(Das Pergament ist grob, Tinte unregelmäßig. Am unteren Rand dunkle Wachsflecken – ein zweites Siegel, halb verschmiert, deutet auf einen Kreis mit drei Strahlen. Die Tinte scheint dort leicht verbrannt.)

Handout 2 – Gerichtsprotokoll / Falsches Geständnis

(Fundort: Szene 2 – Das Tribunal, von Hale oder seinen Schreiberlingen präsentiert)

„Geständnis unter Eid“

„Ich, [Name], bekenne, den Teufel gesehen zu haben.
Er trat an mein Bett in der Gestalt eines Mannes mit brennenden Augen.
Er bot mir Schutz und Macht, und ich nahm an.
Ich sah die anderen im Buche Satans stehen und hörte, wie sie meinen Namen riefen.“

Zeichen: [Nachgeahmte Unterschrift]

(Das Schriftstück trägt deutlich eine andere Handschrift als die des Angeklagten. Der Rand ist mit schwarzem Wachs besprenkelt, als sei etwas über das Pergament geträufelt. Wer genau hinsieht (Wahrnehmung SG 13), erkennt ein zweites, dünn eingeritztes Symbol: ein Kreis, vier Strahlen – unvollständig, aber passend zum „Kreis der Sieben“.)

Handout 3 – Traumvision „Der Kreis der sieben Flammen“

(Fundort: Szene 3 – Traum der Flammen, direkt vom SL als Handzettel übergeben)

„Vision“

„Ein Kreis aus Gebein.
Sieben Flammen lodern, jede trägt ein Gesicht – vertraut, verzerrt.
Das erste ist das Gesicht eines Kindes.
Das zweite das einer Frau mit leerem Blick.
Das dritte – ein SC.
Und das letzte ist dein eigenes.

Eine Stimme dröhnt, tief wie Asche im Feuer:
‚Dein Blut ist der Schlüssel. Dein Herz ist das Tor.'"

(Das Papier kann absichtlich angesengt oder an den Rändern geschwärzt werden. Ein leichter Geruch nach verbranntem Holz gibt dem Handout zusätzliches Gewicht.)

Handout 4 – Ritualfragment der Ketzerin

(Fundort: Szene 5 – Die Ketzerin, wenn die SCs ihre Hilfe annehmen oder ihr Versteck durchsuchen)

„Opferbann"

„Blut für Blut.
Feuer für Feuer.
Wer das Opfer bringt, bindet den Kreis.
Wer verweigert, verliert die Seele.

Im Aschenkreis ist kein Schutz,
außer das Herz eines Gerechten."

(Das Fragment ist auf dünnes Leder gekratzt, mit Ruß und Blut gemischt. Der Geruch nach Rauch hängt daran. Wer es länger in der Hand hält, hört ein leises Pochen – wie von einem Herzschlag.)

---

4. NSCs

⚖️ **Richter William Stoughton – Der Eiserne Vorsitzende**

Porträt:
Ein hagerer Mann, dessen Lippen selten lächeln. Die Kerzen spiegeln sich in seiner Brille, während er kalt über den Saal blickt. Für ihn ist das Gericht kein Werkzeug, sondern Gottes Mund. Seine Stimme klingt ruhig, aber jeder Satz schneidet wie ein Messer.
Stoughton glaubt fest, dass er das Böse richtet. Doch in leisen Momenten kämpft er mit Albträumen – er sieht die Gesichter der Hingerichteten im Schnee.

Werte (Grimm D20):

- **STÄ 10, GES 10, KON 11, INT 14, WEI 15, CHA 12**
- **TP:** 24, **RK:** 12, **GS:** 15, **WP:** 1, **AG:** 3
- **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** Zäh +2, Ref +1, Will +5
- **Fertigkeiten:** Diplomatie +3, Einschüchtern +3, Wissen (Recht) +5, Wahrnehmung +2
- **Ausrüstung:** Schwarze Richterrobe, Bibel mit Randnotizen, Siegelring.
- **Sonderfähigkeit:** *Aura der Autorität* – einmal pro Szene +2 auf soziale Würfe gegen Dorfbewohner.

⚖️ Richter John Hathorne – Der Harte

Porträt:
Kräftiger gebaut als Stoughton, mit wettergegerbtem Gesicht und Augen, die immer nach Schuld suchen. Hathorne ist überzeugt, dass Kinder niemals lügen, und dass jedes Zögern ein Geständnis ist. Sein Urteil fällt hart und schnell – für ihn ist Zweifel nur eine Schwäche des Glaubens.
Privat fürchtet er, dass er selbst geprüft wird – ein Trauma aus Kindertagen, als er beinahe bei einem Brand starb, treibt ihn zu übermäßigem Eifer.

Werte (Grimm D20):

- **STÄ 12, GES 11, KON 12, INT 13, WEI 12, CHA 13**
- **TP:** 22, **RK:** 12, **GS:** 13, **WP:** 0, **AG:** 3
- **Initiative:** +0
- **Rettungswürfe:** Zäh +2, Ref +1, Will +3
- **Fertigkeiten:** Einschätzen +3, Einschüchtern +4, Diplomatie +2, Verhören +3
- **Ausrüstung:** Robe, Holzhämmerchen, Feder und Tintenfass.
- **Sonderfähigkeit:** *Unbeugsamkeit* – erhält +2 auf Will-Saves gegen Täuschungsversuche.

🕯️ Reverend Samuel Parris – Der Brandredner

Porträt:
Parris ist ein Mann von nervöser Energie, dessen Hände zittern, wenn er predigt. Er schreit von der Kanzel, dass der Satan mitten unter ihnen wandelt, und seine Worte lassen die Menge beben. Er glaubt, dass Gott ihn auserwählt hat, die Hexen zu entlarven – und seine Furcht ist so echt, dass sie andere ansteckt.
Hinter den Kulissen jedoch nagt die Angst an ihm: Er weiß, dass er die Kontrolle verliert, und manchmal glaubt er selbst, dass er vom Teufel verführt wird.

Werte (Grimm D20):

- **STÄ 10, GES 11, KON 12, INT 13, WEI 15, CHA 14**
- **TP:** 20, **RK:** 11, **GS:** 15, **WP:** 1, **AG:** 3
- **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** Zäh +2, Ref +1, Will +5
- **Fertigkeiten:** Predigen +5, Einschüchtern +3, Bannritual +2, Lügen +2
- **Ausrüstung:** Bibel, Predigtnotizen mit Randzeichen, schlichter Mantel.
- **Sonderfähigkeit:** *Flamme der Rede* – einmal pro Szene kann er +2 auf GS-Schwelle der Zuhörer erzwingen (Publikumsangst steigt).

⚔️ Jonathan Hale – Der Inquisitor (Richtermaske)

Porträt:
Im Tribunal wirkt Hale mild, fast väterlich. Er spricht sanft, doch jedes Wort drängt in die Köpfe der Anwesenden. Er spielt die Rolle des gerechten Richters, doch in den Schatten notiert er Namen für das Ritual. Sein Blick ist das gefährlichste Werkzeug: zu ruhig, zu wissend.
Hale liebt den Moment, wenn die SCs spüren, dass er *zu viel weiß*. Er spielt mit ihnen, wie ein Jäger mit Beute.

Werte (Grimm D20):

- **STÄ 13, GES 12, KON 13, INT 15, WEI 14, CHA 15**
- **TP:** 28, **RK:** 14, **GS:** 14, **WP:** 4, **AG:** 4
- **Initiative:** +2
- **Rettungswürfe:** Zäh +3, Ref +2, Will +6
- **Fertigkeiten:** Okkultes Wissen +6, Diplomatie +4, Einschüchtern +5, Verhören +4, Bannritual +4
- **Ausrüstung:** Ritualdolch (1W8), Richterrobe mit verstecktem Panzerleder, Pergamentfragmente.
- **Sonderfähigkeiten:**
    - *Grimm-Sicht* – erkennt Wesen sofort in Woge.
    - *Spiegelrede* – kann in Gesprächen eine GS-Probe SG 15 erzwingen (bei Misslingen: latente Paranoia).
    - *Schwarzes Siegel* – einmal pro Akt: markiert einen SC mit einem unsichtbaren Symbol (Heimlichkeit/Will-Save SG 16), das +2 auf spätere Verfolgung gibt.

🔥 Die Ketzerin (Überlebendes Hexenbiest)

Porträt:
Eine Frau, Narben am Hals, die Spuren eines Stricks. Ihre Haut ist gezeichnet von Brandwunden, ihre Stimme heiser. Sie überlebte eine Hinrichtung, doch der Preis war ein Pakt mit alter Magie. Sie hasst Hale und das Tribunal, aber ihre Hilfe fordert ein Opfer – Blut, Seele oder Erinnerung. Ihre Augen sind von einem seltsamen Glanz, halb Wahnsinn, halb Macht.

Werte (Grimm D20):

- **STÄ 9, GES 12, KON 11, INT 15, WEI 13, CHA 11**
- **TP:** 18, **RK:** 12, **GS:** 13, **WP:** 3, **AG:** 3
- **Initiative:** +2
- **Rettungswürfe:** Zäh +1, Ref +2, Will +5
- **Fertigkeiten:** Ritualmagie +6, Bannritual +4, Einschüchtern +3, Okkultes Wissen +5, Bluffen +2

- **Ausrüstung:** Knochenamulette, Lederfragment mit Runen, Aschegefäß.
- **Sonderfähigkeiten:**
  - *Opferbann* – kann durch Opfer eines Mutpunkts oder 1W4 GS ein Schutzritual wirken.
  - *Fluch der Ketzerin* – 1×/Tag: Ziel GS-Probe SG 15, Misslingen = Paranoia (–2 soziale Proben).
  - *Hexenwoge* – als Wesen (Hexenbiest): kann 1×/Tag ihr Gesicht verändern und +2 Einschüchtern erhalten.

---

5. Spielleiterkapitel

Szenenanalyse

🕯 Szene 1 – Die Wache kommt

Dramatisches Ziel: Den unumkehrbaren Druck sichtbar machen: Die Schar muss einen aus der Mitte „verlieren“ oder rebellieren.
Mechanisches Ziel: Einstieg in den Gerichts-Arc; Statusflag „Angeklagt“ für mind. 1 SC setzen.

Beat-Karte:

1. Klirren der Eisen → 2) Nennung eines Namens → 3) Wahl (Opfern/Verbergen/Widerstand) → 4) Konsequenz markieren.

SL-Taktik (ohne Zwang): Biete drei gleichwertige, klare Wege (Opfern, Täuschen/Verbergen, Kämpfen). Keine „richtige“ Lösung; belohne Haltung.

Gefahren & Eskalationen:

- Stufe 1: Öffentlicher Verdacht (Dorfbeobachter).
- Stufe 2: Tür wird aufgebrochen / Nachbarn rufen „Hexe!“.
- Stufe 3: Musketenschuss oder Fesselung; Anführer der Wache ruft Hale.

Furcht & Wahnsinn:

- GS-Probe SG 14 bei Übergabe eines SC; Misslingen: –1 GS (Gefühl von Ohnmacht).
- WP-Auslöser: Ein SC lässt freiwillig sich selbst nehmen → +1 WP (Schuld/Opfer).

Probenliste (Beispiele):

- Heimlichkeit SG 15 (einen SC verbergen; +2, wenn zuvor Fluchttunnel vorbereitet).
- Überreden SG 16 (Aufschub bis Sonnenaufgang).
- Täuschen SG 15 (falsche Identität/Alibi).
- Nahkampf SG 15 (kurze, laute Auseinandersetzung; bei Erfolg Fluchtfenster).

Hinweise & Beweise: Fußspuren der Wache (später nutzbar), Name des Befehlshabers, mündlicher Haftgrund.
Handout-Trigger: *Haftbefehl* aushändigen, wenn verlesen.
Kampfformen: Meuterei/Fluchtkampf, innere Zerrissenheit (wer opfert sich?).
Pacing & Alternativen: Wenn Gruppe zögert, klopfen Nachbarn (Ticking Clock). Bei Over-Preparation: Wache kommt früher.
Beispieldialoge:

- Wache: „Im Namen des Gerichts. Widerstand ist Geständnis."
- Nachbarin flüstert: „Gott prüft euch—und uns."
  Was tun wenn…?
- **Sofortiger Kampf:** Markiere „Gesucht" für 2 Akteure → erschwerte soziale Proben im Tribunal.
- **Niemand geht mit:** Wache nimmt Kontakt/Anker mit (moralischer Druck).
  Anschluss: Direkt zu **Szene 2 – Das Tribunal** (oder Fluchtintermezzo, dann Tribunal mit Abwesenheitsanklage).

🕯 Szene 2 – Das Tribunal

Dramatisches Ziel: Salem als Bühne der Hysterie; soziale Kernprobe der Kampagne.
Mechanisches Ziel: Verhandlungs-„Skill Challenge"; Urteilsleiter (3 Erfolge vor 3 Fehlschlägen).

Beat-Karte:

1. Eröffnung (Stoughton/Hathorne) → 2) Zeugenparade (Kinder/Parris) → 3) Gegenbeweis/Zeugen der SCs → 4) Hales subtile Einwürfe → 5) Zwischenentscheid → 6) Urteil/Vertagung.

SL-Taktik: Rotierender Spotlight: Jede*r SC erhält eine Chance (Frage, Einwurf, Beweis, Lüge). Baue kurze „Objektive": *Widerlege Vision A*, *beschmutze Zeuge B*, *erschüttere Protokoll C*.

Gefahren & Eskalationen:

- Stufe 1: Kinder zeigen „Anfälle" (Publikum kippt).
- Stufe 2: „Falsches Geständnis" wird präsentiert.
- Stufe 3: Drohung: „Gallows" (Soforturteil).

Furcht & Wahnsinn:

- GS-Proben: SG 15 beim Auftreten „besessener" Kinder; SG 16, wenn ein SC namentlich im „Buch Satans" genannt wird.
- WP-Auslöser: Öffentliche Demütigung eines SCs → +1 WP.

Skill-Challenge (Beispiele, SG/Modifikatoren):

- Diplomatie SG 15 (Zeuge beruhigen; +2 mit kirchlichem Zitat).
- Täuschen SG 16 (Widerspruch in Aussage aufzeigen; Vorteil, wenn Handout 2 erkannt).
- Einschätzen SG 14 (richtigen Zeugen zuerst angreifen = nächste Probe +2).

- Rechtskunde/Okkultes SG 15 (Test der „Beweisführung“/Prüfung der Dämonologie).
- Auftreten/Autorität SG 14 (Publikumsstimmung +1 „für euch“).

Hinweise & Beweise: Tonfall des Schreibers (korrigiert Text), Wachsfleck (zweites Siegel), Lücke in Zeitangabe des Zeugen.
Handout-Trigger: *Falsches Geständnis (Gerichtsprotokoll)*, falls von Gegenseite eingebracht.
Kampfformen: Soziale Duelle, Täuschungs-Ritual (lautloser Gegenbann auf Kinderanfall, wenn Hexenbiest anwesend; SG 16, 1 Runde).
Pacing & Alternativen: Wenn SCs „hängen“, biete *unerwarteten Unterstützer* (alter Pfarrer flüstert Hinweis; einmalig +2).
Beispieldialoge:

- Hathorne: „Kinder irren sich nicht vor Gott.“
- Hale (mild): „Wahrheit muss nicht laut sein, um zu schneiden.“
  Was tun wenn…?
- **Totalverlust (3 Fehlschläge):** Schuldspruch → Hinrichtung in 24 Std. = Zeitfenster für **Szene 5** oder Befreiungsversuch.
- **Knapper Erfolg:** Vertagung, aber „Brandmal“ des Verdachts bleibt (künftige SG +1 gegen Publikum).
  Anschluss: Nacht → **Szene 3 – Traum der sieben Flammen**.

🕯 Szene 3 – Traum der sieben Flammen

Dramatisches Ziel: Das Ritual emotional verankern; persönlicher Horror.
Mechanisches Ziel: Vision als Informationskanal; Risiko auf dauerhafte Störung.

Beat-Karte:

1. Kreis aus Gebein → 2) Flammen tragen Gesichter → 3) Stimme nennt „Schlüssel“ → 4) Schock-Erwachen.

SL-Taktik: Stelle Fragen nach dem Erwachen („Was rochst du? Wen sahst du als 3. Flamme?“) und baue Antworten als künftige Hinweise ein.

Gefahren & Eskalationen:

- Stufe 1: Schlafstarre;
- Stufe 2: „Nachglühen“ (leichte Nachteile);
- Stufe 3: Vorübergehende Störung (Paranoia).

Furcht & Wahnsinn:

- GS SG 16; Misslingen → Zustand *Paranoia* bis Ende Akt (–1 auf soziale Würfe in großen Menschenmengen).
- WP-Auslöser: Das eigene Gesicht als letzte Flamme erkennen → +1 WP.

Probenliste:

- Selbstbeherrschung/Willen SG 16 (Wiederfang des Atems; bei Erfolg negiert Paranoia).

- Okkultes Wissen SG 15 (Symbolik der sieben Strahlen = Kreisschlüssel).
- Erinnern/Analyse SG 14 (ein konkretes, später verifizierbares Detail).

Hinweise & Beweise: Geruch von Ruß/Blut, Satzfragmente („Dein Blut ist der Schlüssel“).
Handout-Trigger: *Traumvision – Der Kreis der sieben Flammen* aushändigen.
Kampfformen: Innere Zerrissenheit; optional „Wogenalptraum“ (Wesen-Reflex, kurzes Erschrecken naher Verbündeter).
Pacing & Alternativen: Falls Gruppe grübeln möchte: gewähre „Vision-Clues“ als +2 Bonus in **Szene 5**.
Beispieldialoge:

- Stimme: „Nicht Feuer reinigt. Opfer bindet.“
  Was tun wenn…?
- **SC ignoriert Vision:** Späterer Malus –2 auf Deutung des Ritualfragments.
- **SC sucht sofort die Ketzerin:** Überspringe direkt zu **Szene 5**.
  Anschluss: Flüstern führt zu Hale → **Szene 4**.

🕯 Szene 4 – Hales Spiegel

Dramatisches Ziel: Antagonist als „sanfter Zwang“; Verführung durch Schutz-Angebot.
Mechanisches Ziel: Beziehungsschalter zu Hale (Neigung +/–) setzen; Info-Häppchen gegen Preis.

Beat-Karte:

1. Korridor, Kerzen → 2) Hales Monolog → 3) Angebot („Schutz“) → 4) Preis (Verrat, Information, Schweigen).

SL-Taktik: Spiele Hale empathisch, nicht drohend. Er „sieht“ sie und bietet etwas, das sie wollen (Aufschub, Namen, Weg zur Ketzerin).

Gefahren & Eskalationen:

- Stufe 1: Sozialer Druck;
- Stufe 2: „Gefälligkeit“ (kleines Geständnis herauslocken);
- Stufe 3: Erpressbares Detail wird notiert.

Furcht & Wahnsinn:

- GS SG 14, wenn Hale intime Wahrheit ausspricht (Uncanny Insight).
- WP-Auslöser: Freiwilliges Preisgeben eines Geheimnisses → +1 WP (Selbstverrat).

Probenliste:

- Einschätzen SG 15 (Hales „Bedauern“ ist maskiert).
- Täuschen SG 16 (Gegen-Geständnis konstruieren).
- Diplomatie SG 14 (Informationen ohne Preis locken).

Hinweise & Beweise: Ein in Tinte gezeichneter Halbkreis in Hales Notizbuch (erspäht), Geruch von Asche an seiner Robe.
Handout-Trigger: Keins offiziell; optional Mini-Notiz, wenn SCs spionieren.
Kampfformen: Soziales Duell; innere Zerrissenheit.
Pacing & Alternativen: Bei Langeweile: Hale bricht ab mit „Ihr seid noch nicht bereit, die Wahrheit zu tragen."
Beispieldialoge:

- Hale: „Ich nehme niemandem die Wahrheit. Ich biete nur einen Spiegel."
  Was tun wenn…?
- **SCs drohen:** Hale wird eiskalt: „Drohungen sind Geständnisse." künftige SG +1 im Gericht.
- **SCs nehmen Schutz an:** Markiere „Hales Gefallen" (späterer Preis).
  Anschluss: Weggabelung → **Szene 5 – Die Ketzerin** oder zurück zum Gericht (Nachverhandlung).

🕯 Szene 5 – Die Ketzerin

Dramatisches Ziel: Mächtige, kompromittierende Hilfe; Preis des Widerstands.
Mechanisches Ziel: Zugang zu Gegenritual/Opferbann; Kosten in GS/WP oder Blut.

Beat-Karte:

1. Feuerstelle am Waldrand → 2) Angebot mit Preis → 3) Probe/Opfer → 4) Gabe (Wissen/Mittel) → 5) Fluch bei Ablehnung.

SL-Taktik: Stelle die Entscheidung als moralisches Dilemma, nicht als Power-Up. Zeige Konsequenzen offen.

Gefahren & Eskalationen:

- Stufe 1: Misstrauen der Ketzerin;
- Stufe 2: Blutopfer (klein/groß);
- Stufe 3: Gegenfluch, wenn man sie hintergeht.

Furcht & Wahnsinn:

- GS SG 15 beim ersten Blick auf ihre Narben/Rituale; Misslingen: –1 GS.
- WP-Auslöser: Aktives Akzeptieren eines Opfers (eigenes Blut, Erinnerung) → +1 WP.

Probenliste:

- Diplomatie SG 14 (ehrlicher Handel).
- Okkultes Wissen SG 15 (Risiken des Gegenrituals begreifen; bei Erfolg halbiere Folgeschaden).
- Medizin/Alchemie SG 14 (Opfer minimal-invasiv gestalten).

Hinweise & Beweise: Lederfragment mit Asche-Runen (*Ritualfragment – Opferbann*), Geruchsmuster identisch zur Traumflamme.

Handout-Trigger: *Ritualfragment – Opferbann* übergeben.
Kampfformen: Ritualkonflikt (wer opfert was?); Wogenkampf nur bei Verrat.
Pacing & Alternativen: Bei Zögern: präsentiere Vision einer nahen Hinrichtung (Zeitdruck).
Beispieldialoge:

- Ketzerin: „Kein Bann ohne Band. Kein Band ohne Blut."
  Was tun wenn…?
- **SC lehnt ab:** Ketzerin verflucht einen Anker (temporär –2 auf Heil-/Mut-Effekte).
- **SC opfert viel:** Erhalte *Opferklinge* (einmalig: +2 auf Unterbrechungsritual gegen Hales Kreis).
  Anschluss: Entscheidung trägt direkt in Akt-IV-Vorspiel (Ritualstörung) oder zurück ins Tribunal (Eilverhandlung).

🧠 *Querliegende Struktur für den ganzen Akt*

- **Furcht-/Wahnsinnskurve:** Start SG 14 → Spitze SG 16 im Tribunal/Traum → Abkühlung SG 15 bei Ketzerin (mit Preis).
- **Mutpunkte:** Großzügig vergeben bei Selbstopfer, Schutz Unschuldiger, öffentlichem Widerspruch.
- **Clue-Economy:** Mind. 1 hartes Beweisstück + 1 weiches Indiz pro Szene; drei harte Hinweise genügen, um in Akt IV das Ritual gezielt zu stören.
- **Pacing-Hebel:** Nach jeder eskalierten Szene ein kurzer, stiller Beat (Gebet, Blick in den Schnee, Name an der Aschewand der Schar).

Dramatisches Ziel

- Offene Konfrontation: Ein SC wird angeklagt.
- Spieler erleben den Druck des Tribunals.
- Hale tritt deutlicher hervor.
- Option, neue Verbündete (Ketzerin) oder Feinde zu gewinnen.

Furcht- & Wahnsinnsstruktur

- GS-Proben SG 15–16 in fast allen Szenen.
- Erste dauerhafte Wahnsinnsfolgen möglich (Paranoia, Halluzinationen).
- Mutpunkte: bei Schutz anderer oder öffentlichem Widerstand.

SL-Taktik

- Das Gericht als Bühne: alle SCs spüren, dass sie jederzeit auffliegen können.
- Hale als „freundlicher Feind" – ruhig, fast väterlich.
- Mercy als Wankelmütige → kann SCs verraten oder schützen.

Was tun wenn…?

- SCs gestehen → überleben, aber müssen andere belasten.
- SCs fliehen → Salem erklärt sie zu Ausgestoßenen.
- SCs gewinnen Prozess → Verdacht bleibt, aber Zeit gewonnen.
- SCs töten Hale hier → Ritual setzt sich von selbst fort.

---

6. Epilog

- **Erfolg im Tribunal** → SC überlebt, aber Dorf bleibt misstrauisch.
- **Scheitern** → SC verurteilt und hingerichtet → +1 Splitter für Hale.
- **SC nimmt Hilfe der Ketzerin** → neue Macht, aber +1 WP für alle.
- **SC lehnt ab** → sie verflucht die Gruppe.
- **Gesamtbild**: Salem ist nun ein Hexenkessel – der Kreis fast vollendet.

AKT IV

DIE KLINGE DES ENGELS

Akt IV – Die Klinge des Engels

Der Kreis schließt sich

---

1. Einleitung

*„Die Nacht hängt schwer über Salem. Kein Hund bellt mehr, kein Hahn kräht. Im Dorf werden Türen verriegelt, während in den Wäldern Flammen zuckend über Schnee und Knochen tanzen.

Der Kreis der Sieben hat sein Werk fast vollendet. Sieben Opfer sollten fallen – und nun brennt das sechste Feuer. Ein letztes Leben fehlt.

Jonathan Hale spricht vom Gericht Gottes, doch seine Augen leuchten von einer anderen Wahrheit: Er will die Grenze zwischen den Welten reißen. Und wenn die Stille Schar nicht handelt, wird Salem nicht nur sterben – es wird ein Tor sein.“*

---

2. Szenenstruktur

Szene 1 – „Die Enthüllung“

Vorlesetext:

„Flackernde Fackeln tanzen im Wind. Ein junger Mann stürzt zu euch, außer Atem: ‚Ich habe ihn gesehen! Den Richter! Er sprach mit Schatten, und sie antworteten!‘ – Doch kaum hat er es gesagt, ruft eine Frau: ‚Lüge! Er ist der Teufel selbst!‘“

- **Ziel:** Zweifel an Hale entfachen, Spuren legen oder falsche Fährte.

- **Ort/Stimmung:** Dunkle Gassen, kalte Nacht, Dorfbewohner flüstern, Mob-Stimmung.
- **Aktionen:** Zeugen befragen, Falschinformation erkennen, Ruf retten.
- **Proben:** Diplomatie SG 15, Täuschen SG 16, Wahrnehmung SG 14.
- **Handout:** Gerüchtsschriftrolle – „Der Richter in der Nacht".
- **Eskalation:** Misslingen → SCs geraten selbst in Verdacht.

Szene 2 – „Verzweiflungstaten"

Vorlesetext:

„Ein Schrei zerreißt die Stille. Ihr seht, wie eine Frau mit Strick um den Hals von einem Dachbalken hängt. Gleichzeitig hetzt ein Mob ein junges Mädchen durch den Schnee: ‚Hexe! Hexe!' – Steine fliegen, Blut tropft."

- **Ziel:** Salem im Chaos zeigen; moralische Entscheidung.
- **Ort/Stimmung:** Straßen voller Angst, Schnee rot von Blut.
- **Aktionen:** Retten, beruhigen, Gewalt verhindern.
- **Proben:** Überreden SG 15, Einschüchtern SG 14, Heilen SG 12.
- **Handout:** Tagebuchseite der Toten.
- **Eskalation:** Eingreifen → Misstrauen; Ignorieren → GS –1 (Schuld).

Szene 3 – „Die Stimme aus der Dunkelheit"

Vorlesetext:

„Im Nebel des Waldes hält die Welt den Atem an. Keine Geräusche, nur Dunkelheit. Dann eine Stimme: tief, uralt, ohne Gestalt. ‚Ihr seid die Grenze. Wenn ihr fallt, reißt die Erde.' Und mit jedem Wort flackert euer Herz, als sei es eine Flamme."

- **Ziel:** Begegnung mit uralter Entität, Prophezeiung, Wahnsinn.
- **Ort/Stimmung:** Waldlichtung, Nebel, völlige Stille.
- **Aktionen:** Fragen, verhandeln, Vision deuten.
- **Proben:** Okkultes Wissen SG 16, GS SG 17, Diplomatie SG 15.
- **Handout:** Vision der Entität.
- **Eskalation:** Misslingen → Wahnsinn (Paranoia, Halluzination).

Szene 4 – „Das Ritual beginnt“

Vorlesetext:

„Eine Lichtung, verbrannt und schwarz. Ein Kreis aus Gebein, sieben Feuer lodern. Hale steht im Zentrum, mild lächelnd, die Arme erhoben: ‚Kommt, Kinder. Seht, was geboren wird.‘ Um ihn: Opfer, gefesselt, Blut im Schnee.“

- **Ziel:** Höhepunkt, Ritual stoppen oder zulassen.
- **Ort/Stimmung:** Verlassene Lichtung, Feuerschein, Donner grollt.
- **Aktionen:** Eindringen, Sabotieren, Gegenritual, Angriff.
- **Proben:** Heimlichkeit SG 15, Ritualkunde SG 18, Kampf SG variabel.
- **Handout:** Ritualpergament – Der Kreis der Sieben.
- **Eskalation:** Misslingen → Hale fusioniert mit dämonischer Macht.

Szene 5 – „Showdown mit Hale“

Vorlesetext:

„Die Erde bebt, Flammen schlagen hoch. Hale erhebt sich, sein Körper von Zeichen durchzogen, Augen voller Feuer. ‚Endlich! Ich sehe mich in euch!‘ Die Luft selbst reißt, und ihr fühlt, wie Wahnsinn in eure Köpfe sickert.“

- **Ziel:** Finaler Kampf.
- **Ort/Stimmung:** Ritualkreis, Flammen, Risse in der Luft, Schreie.
- **Aktionen:** Kampf, Bannritual, Opfer, Flucht.
- **Proben:** GS SG 19+, Kampfproben (SG 16–18), Ritualwürfe SG 18–20.
- **Handout:** Hales Schwarze Litanei.
- **Eskalation:** Misslingen → Realität zerreißt.

---

3. Handouts

Handout 1 – Gerüchtsschriftrolle „Der Richter in der Nacht“

(Fundort: Szene 1 – Enthüllung, übergeben von einem jungen Dorfbewohner oder heimlich unter der Tür gefunden)

„Zeugnis aus Salem Village, heimlich aufgeschrieben“

„Man sah ihn – den Richter.
Nicht bei Tag, sondern in der Finsternis.
Er ging hinaus zum Schnee, und Männer ohne Gesicht folgten ihm.
Er sprach keine Psalmen, kein Gebet.
Er malte Zeichen in den Frost – Kreise, Strahlen, Feuer.

Als er fortging, brannten seine Fußspuren.“

(Das Pergament ist hastig beschrieben, Tinte verschmiert. Am unteren Rand sind Flecken von Wachs – ein halbes Siegel, unvollständig, ein Kreis mit fünf Strahlen. Wer genau hinsieht, erkennt: es fehlt noch einer.)

Handout 2 – Tagebuchseite der Toten

(Fundort: Szene 2 – Verzweiflungstaten, bei der erhängten Frau oder in ihrem Haus)

„Letzte Aufzeichnung im Haus der Familie R."

„Ich kann nicht mehr.
Die Stimmen werden lauter, die Augen meiner Nachbarn brennen.
Morgen zeigen sie auf mich, wie sie schon auf so viele gezeigt haben.

Lieber sterbe ich im Stillen, als dass sie mir den Strick legen.
Ich bete noch, aber der Herr schweigt.
Wenn ich falle, möge meine Asche den Schnee schwärzen.
Dann werden sie sehen, dass ihr Gericht nur Staub ist."

(Das Papier ist dünn, fleckig von Tränen und Wachs. Am oberen Rand ein dunkler Fingerabdruck, als hätte jemand mit rußigen Händen das Blatt gehalten. In der Ecke ein eingeritztes Zeichen: ein Kreis, gespalten durch eine Linie.)

Handout 3 – Vision der Entität „Ihr seid die Grenze"

(Fundort: Szene 3 – Begegnung mit der Stimme aus der Dunkelheit, als überreichte Vision im Traum)

„Vision, wie auf die Innenseite des Schädels gebrannt"

„Ihr steht am Rand.
Ein Tropfen Blut – und die Erde bricht.
Ein Schritt – und die Welt brennt.

Eure Gesichter sind Flammen, doch nur eines kann das Tor schließen.
Herz und Asche. Opfer und Kreis.

Ihr seid die Grenze.
Ihr seid das Tor."

(Das Handout kann auf schwarzem Papier oder leicht angesengtem Pergament präsentiert werden. Der Text wirkt fragmentarisch, Worte überschneiden sich, einzelne Buchstaben wirken wie eingeritzt. Wer das Blatt in Händen hält, glaubt für einen Moment, ein Herzschlag pocht im Pergament.)

Handout 4 – Ritualpergament „Der Kreis der Sieben"

(Fundort: Szene 4 – Im Zentrum des Rituals oder auf Hales Altar)

„Instruktion für den Kreis"

„Sieben Namen. Sieben Opfer.
Blut im Schnee, Feuer im Kreis.

Das erste Opfer ist das Kind.
Das zweite die Mutter.
Das dritte der Bruder.
Das vierte der Vater.
Das fünfte der Fremde.
Das sechste der Richter.
Das siebte – das Herz.

Wer das Opfer bringt, öffnet den Weg.
Wer verweigert, wird verzehrt."

(Das Pergament ist alt, mit Runen an den Rändern. Blutige Fingerabdrücke ziehen sich über die Mitte. Ein schwacher Geruch nach Schwefel steigt auf. In der Mitte ein Kreis mit sechs Strahlen – der siebte noch leer.)

Handout 5 – Hales Schwarze Litanei

(Fundort: Szene 5 – Showdown mit Hale, er trägt sie bei sich oder ruft sie laut aus, Spieler können sie als Fragment erbeuten)

„Litanei des Feuers"

„Ich war im Dunkeln, bevor ihr Feuer trugt.
Ich war im Schnee, bevor ihr Spuren hinterließt.

Ich spreche die Worte, die die Welt trennen:

Sicut lux in tenebris, sic veritas in igne.

Wer brennt, sieht die Wahrheit.
Wer widersteht, vergeht."

(Das Manuskript ist in schwarzer Tinte geschrieben, einzelne Passagen wirken eingebrannt. Am unteren Rand: ein Wachssiegel, halb verschmolzen, das Symbol des Kreises mit sieben Strahlen. Wer es liest, muss eine GS-Probe SG 17 ablegen, sonst flüstert die Stimme Hales direkt in den Verstand.)

---

4. NSCs

Jonathan Hale (dämonische Finalform)

- **STÄ 16, GES 14, KON 16, INT 15, WEI 14, CHA 16**
- **TP 52, RK 18, GS 19, WP 8, AG 6**
- **Initiative:** +3
- **Rettungswürfe:** Zäh +5, Ref +3, Will +8

- **Angriffe:** Ritualdolch +6 (1W10+2), Flammenstoß (2W6, GS-Probe SG 17), Schattengriff (1W6+GS-Verlust 1)
- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +7, Okkultes Wissen +8, Diplomatie +5, Bannritual +6
- **Sonderfähigkeiten:**
    - *Schwarze Litanei* (alle GS –2 im Umkreis, dauerhaft bis Heilung).
    - *Schattenform* (1×/Tag, 3 Runden: halbierter Schaden, Bewegung wie Teleport).
    - *Seelenschrei* (1×, alle SC GS-Probe SG 19 oder +1W4 Wahnsinn).
- **Ausrüstung:** Ritualdolch, Richterrobe mit Schutzrunen (+2 RK), Fragment des Buchs von Al-Salem.

Die Entität (Stimme aus der Dunkelheit)

- **Keine physischen Werte** – nur Visionen.
- **Mechanik:** Jede Interaktion → GS-Probe SG 17. Bei Misslingen: Wahnsinn (Halluzination, Schlaflosigkeit).
- **Funktion:** Prophetischer Spiegel, kein Gegner.

Salem-Mob (Ritualknechte / Dorfbewohner)

- **STÄ 11, GES 10, KON 10, INT 9, WEI 10, CHA 8**
- **TP 8, RK 11, GS 10, WP 0**

- **Angriffe:** Improvisierte Waffen (1W4), Fackel (1W6 Feuer).
- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +1, Überreden –1.
- **Funktion:** Bedrohung durch Masse, erschwert Heimlichkeit und Flucht.
- Können mittels Schwarmregel gespielt werden.

---

5. Spielleiterkapitel

🎯 Dramatisches Ziel des Aktes

- Kulmination der ganzen Kampagne: Das Ritual soll vollendet oder gestört werden.
- Salem selbst bricht auseinander: Mob, Selbstjustiz, Panik.
- Jonathan Hale zeigt seine wahre Gestalt – erst als Richter, dann als dämonische Inkarnation.
- Die SCs müssen entscheiden: *kämpfen, opfern, sabotieren, verhandeln oder fliehen*.

🧠 Furcht- & Wahnsinnsstruktur

- **Basis-SG:** 16–19, jede Szene baut stärker auf als die vorige.
- **Szenenbezogene GS-Proben:**
  - Szene 2 (Verzweiflungstaten): SG 15 (Ohnmacht & Schuld).
  - Szene 3 (Stimme der Entität): SG 17 (Vision → Halluzination).
  - Szene 4 (Ritualbeginn): SG 18 (kosmischer Horror, Flammen aus Asche).
  - Szene 5 (Showdown Hale): SG 19+ (direkte Konfrontation mit Wahnsinn).
- **Wahnsinnseffekte:** Paranoia, Schlaflosigkeit, Stimmen hören, Visionen von Feuer.
- **WP-Auslöser:**
  - Selbstopfer oder Opfer durch Dorfbewohner miterleben → +1 WP.
  - Hale flüstert einem SC dessen verborgenes Geheimnis zu → +1 WP.
- **Mutpunkte:** Vergib sie großzügig bei: Rettung Unschuldiger, Selbstopfer, aktiver Widerstand gegen den Mob.

⚔️ SL-Taktik

- **Hale inszenieren:** In Szene 1–3 wirkt er mild, fast väterlich. Erst im Ritual zeigt er das wahre Gesicht. Lass ihn stets *zu ruhig* und *zu sicher* klingen.
- **Salem als Gegner:** Der Mob ist keine Kulisse, sondern lebendige Gefahr. Jeder Fehler der SCs kann sie zum Ziel machen.

- **Pacing-Hebel:**
    - Szene 1–2: Kurze, schnelle Schocks (Gerücht, Selbstmord, Lynchmob).
    - Szene 3: Verlangsamen, kosmischer Horror ausspielen.
    - Szene 4–5: Steigern bis zum Crescendo (Flammen, Donner, Erde bebt).
- **Flexibilität:** Jede Szene kann übersprungen oder verdichtet werden. Wichtig: Ritual (Szene 4) und Showdown (Szene 5) sind unvermeidbar.

🔀 **Was tun wenn…?**

- **Szene 1 – Die Enthüllung:**
    - SCs glauben Gerücht → Vorteil in Ritual (Hale –2 auf erste Probe).
    - SCs entlarven falsche Spur → gewinnen Beweisstück (Mutpunkte).
    - SCs ignorieren → Gerücht gegen sie selbst.
- **Szene 2 – Verzweiflungstaten:**
    - SCs retten Mädchen → Salem verdächtigt sie.
    - SCs greifen Mob brutal an → „Hexen verteidigen Hexen!“ → offizielle Anklage.
    - SCs ignorieren → GS –1 (Schuld).
- **Szene 3 – Stimme der Entität:**
    - SCs hören zu → erhalten Ritualwissen (Bonus auf Bannprobe).
    - SCs fordern Hilfe → Entität verlangt Opfer (1W4 GS oder permanenter WP).
    - SCs widerstehen → Albtraum folgt sie in Szene 5 (Hale „spiegelt“ die Worte der Entität).
- **Szene 4 – Ritualbeginn:**
    - SCs sabotieren → 3 Proben-Erfolge nötig (Ritualkunde, Heimlichkeit, Kampf).
    - SCs frontal angreifen → Mob & Hale reagieren, +2 SG auf alles.
    - SCs verhandeln → Hale lacht, Ritual läuft weiter.
- **Szene 5 – Showdown Hale:**
    - SCs bannen mit Opfer → Ritual gebrochen, aber Opfer stirbt.
    - SCs töten Hale → sein Körper fällt, doch sein Siegel bleibt zurück.
    - SCs scheitern → Realität reißt, Wesen tritt hervor.

🕮 *Regelmodul: Schwarmregel (Mobs & Kollektive Gegner)*

🐝 Grundidee

Ein „Schwarm“ (Mob, Rattenplage, Hexenanhänger, fanatischer Pöbel) wird **nicht als einzelne Kreaturen**, sondern als **kollektive Einheit** behandelt. Damit kannst du große Gruppen schnell und flüssig leiten, ohne jede Figur einzeln auszuwürfeln.

📊 Werte eines Schwarms

- **Trefferpunkte (TP):** Gesamtsumme der Schwarmgesundheit. Jeder *Teilverlust* (z. B. ¼ TP) schwächt den Schwarm (–1 Angriff, –1 Schaden, –2 GS-Schwelle).
- **Rüstungsklasse (RK):** Durchschnittswert der Mitglieder, aber Angriffe gegen Schwärme erhalten +2 Bonus (leichter zu treffen).
- **Angriff:** Ein Sammelwurf für den ganzen Schwarm. Schaden wird durch die Zahl der aktiven Mitglieder skaliert (z. B. 1W6 pro 5 Mitglieder).
- **Größe:** Ein Schwarm zählt als Flächengegner (nimmt 3×3 Felder ein, bewegt sich wie eine Wolke).
- **GS-Schwelle:** +2 höher als Einzelgegner (der Anblick einer tobenden Masse ist furchterregend).

⚔️ Kampfmechanik

- **Angriff:** Schwarm greift alle Figuren in seiner Zone gleichzeitig an (ein Wurf pro Ziel).
- **Schaden:** Grundschaden + 1 pro 5 Mitglieder.
- **Umzingeln:** Schwarm gilt stets als *flankierend* – alle Angriffe von ihm erhalten +2.
- **Verlust durch Flächenangriffe:** Feuer, Explosionen, Flächenzauber verursachen doppelten Schaden am Schwarm.
- **Heimlichkeitswürfe:** Schwärme sind laut und unkoordiniert – SG für Heimlichkeit, ihnen auszuweichen: –5.

🎲 Proben gegen Schwärme

- **GS-Probe:** beim ersten Kontakt mit einem Schwarm SG 13–17 (je nach Größe). Misslingen: +1 WP.
- **Befreiung:** Wird ein SC „von Schwarm überrannt“, GS-Probe oder Stärkewurf SG 15, um sich freizukämpfen.

🛠️ **Sonderoptionen**

- **Zerstreuen:** Einschüchtern oder Furchteffekt SG 15 → Schwarm verliert sofort ¼ TP.
- **Anführer ausschalten:** Gelingt ein gezielter Angriff auf den Schwarmführer (SG +2 erschwert), zerfällt der ganze Schwarm (sofort GS –2, Flucht).
- **Mutpunkteinsatz:** SC kann Mutpunkt opfern, um Schwarm für 1 Runde zu bannen (Mob weicht zurück).

📌 **Beispiel: Salem-Mob (20 Dorfbewohner)**

- **TP:** 40 (bei Verlust von 10 TP → –1 Angriff, –1 Schaden, –2 GS-Schwelle)
- **RK:** 11
- **Angriff:** Mobhieb +3 (1W6+1 pro 5 aktive Mitglieder)
- **GS-Schwelle:** 15 (statt 13 für Einzelgegner)
- **Fähigkeit:** „Hysterischer Mob“ – einmal pro Kampf verdoppelt der Mob seinen Schaden (Flammen, Steine, Stangen).
- **Schwäche:** Feuerwaffen und Flächenangriffe verursachen doppelten Schaden.

Szenenanalyse

🎯 **Szene 1 – Die Enthüllung**

- **Dramatisches Ziel:** Salem beginnt Hale zu hinterfragen; SCs haben Chance auf Beweise.
- **Mechanisches Ziel:** Gerücht aufdecken → Vorteil in Szene 4 (–2 auf Hales Ritualwürfe).
- **SL-Taktik:** Zwei Zeugen → einer ehrlich, einer Lockvogel.
- **Gefahr/Eskalation:** Falsche Wahl → SCs in Falle.
- **Proben:** Diplomatie SG 15, Täuschen SG 16, Wahrnehmung SG 14.
- **Handout:** Gerüchtsschriftrolle.
- **Was tun wenn…?** SCs misstrauen allen → Salem-Mob gegen sie, nächste Szene härter.

🎯 **Szene 2 – Verzweiflungstaten**

- **Dramatisches Ziel:** Salem wird wahnsinnig → SCs stehen vor moralischer Wahl.
- **Mechanisches Ziel:** Retten = Mutpunkte, Ignorieren = GS-Verlust.
- **SL-Taktik:** Beide Taten gleichzeitig, Spieler müssen priorisieren.
- **Gefahr/Eskalation:** Mob wird gewalttätig, wenn SCs eingreifen.

- **Proben:** Überreden SG 15, Einschüchtern SG 14, Heilen SG 12.
- **Handout:** Tagebuchseite.
- **Was tun wenn…?** SCs greifen brutal ein → Gerüchte: „Hexen verteidigen Hexen".

🎯 **Szene 3 – Die Stimme aus der Dunkelheit**

- **Dramatisches Ziel:** Kosmischer Horror, prophetische Offenbarung.
- **Mechanisches Ziel:** Wissen über Ritual, Risiko von Wahnsinn.
- **SL-Taktik:** Stimme gibt Antworten, aber nie direkt. Stelle Gegenfragen.
- **Gefahr/Eskalation:** GS SG 17, Misslingen = Wahnsinnseffekt.
- **Handout:** Vision der Entität.
- **Was tun wenn…?** SCs bitten um Hilfe → Entität verlangt Opfer (z. B. Mutpunkt permanent opfern).

🎯 **Szene 4 – Das Ritual beginnt**

- **Dramatisches Ziel:** Höhepunkt – SCs müssen handeln.
- **Mechanisches Ziel:** 3 Erfolgsproben nötig, um Ritual zu sabotieren.
- **SL-Taktik:** SCs können Kampf, Ritual, Sabotage wählen.
- **Gefahr/Eskalation:** Misslingen = Hale fusioniert.
- **Proben:** Heimlichkeit SG 15, Ritualkunde SG 18, Kampf SG 16.
- **Handout:** Ritualpergament.
- **Was tun wenn…?** SCs versuchen Diplomatie → Hale lacht, setzt Ritual fort.

🎯 **Szene 5 – Showdown mit Hale**

- **Dramatisches Ziel:** Finale Konfrontation.
- **Mechanisches Ziel:** Endkampf oder Opfer-Ritual.
- **SL-Taktik:** Hale wechselt zwischen Nahkampf, Ritualmagie und Wahnsinnsangriffen.
- **Gefahr/Eskalation:** Misslingen = Realität zerreißt.
- **Proben:** GS SG 19+, Kampf SG 16–18, Ritual SG 18–20.
- **Handout:** Schwarze Litanei.
- **Was tun wenn…?** SCs fliehen → Salem wird Tor zur Schattenwelt.

---

6. Epilog

- **SCs stoppen Ritual:** Salem bleibt gebrochen, Schar überlebt, Hale tot.
- **SCs scheitern:** Hale fusioniert, Salem wird Höllenbrutstätte.
- **SC opfert sich:** Riss schließt sich, bittersüßer Sieg, aber Schar trägt Wunde.
- **Mercy Putnam überlebt:** letzte Szene, sie flüstert: „Ihr habt ihn nicht besiegt. Nur unterbrochen."

AKT V
FLÜSTERN
AUS ASCHE

Akt V – Flüstern aus Asche

Die Welt danach

---

1. Einleitung

*„Die Nacht der Flammen liegt hinter euch. Ob ihr sie gestört habt oder nicht – Salem ist verändert. Häuser brennen oder stehen leer, Gesichter sind verschwunden. Man spricht weniger laut, doch die Angst ist geblieben.

Der Strick hängt noch, nass vom Schnee. Doch die Stimmen haben sich gewandelt. Einige flüstern von Erlösung, andere von Teufelspakt. Die Stille Schar sieht sich selbst im Spiegel: überlebt, aber gebrochen.

Und in der Asche des Morgens wispert etwas. Kein Mensch, kein Wesen – sondern ein Rest von Macht, die nicht verging.“*

---

2. Szenenstruktur

Szene 1 – „Das Tribunal fällt“

Vorlesetext:

„Das Gemeindehaus ist still. Nur wenige Richter sind geblieben. Stoughton verkündet: ‚Die Prozesse enden hier.‘ Doch sein Blick schweift nervös, und die Menge murmelt. Ein Teil jubelt, ein anderer schweigt – als hätte die Angst nur die Gestalt gewechselt.“

- **Ziel:** Offizielles Ende der Prozesse – aber unsicher.
- **Ort/Stimmung:** Gerichtssaal, leerer als zuvor, müde Gesichter.
- **Aktionen:** Urteil beeinflussen, Gnade erwirken, Dorfbewohner überzeugen.
- **Proben:** Diplomatie SG 14, Täuschen SG 15, Einschüchtern SG 13.
- **Handout:** Protokoll – „Ende des Tribunals“.
- **Eskalation:** Erfolg → Prozesse enden, SCs gewinnen Ansehen; Misslingen → nur Aufschub, Hale-Anhänger bleiben aktiv.

Szene 2 – „Verlust des Verstandes“

Vorlesetext:

„In einer Nacht schreit einer von euch – ein SC oder enger Verbündeter. Er sieht Feuer, Gesichter, hört Hale flüstern. Am Morgen ist sein Blick leer – der Verstand zerbrochen.“

- **Ziel:** Zeigen, dass selbst Überleben Opfer fordert.
- **Ort/Stimmung:** Zuflucht der Schar, bedrückend.
- **Aktionen:** Heilen, Trösten, Bannritual versuchen.

- **Proben:** Heilen SG 15, Okkultes Wissen SG 16, GS-Probe SG 14.
- **Handout:** Fragment eines Albtraumberichts.
- **Eskalation:** Misslingen → dauerhafter Verlust (SC verlässt Spiel oder erleidet Wahnsinn).

Szene 3 – „Mercys letztes Wort“

Vorlesetext:

„Mercy Putnam tritt in den Schnee, den Blick auf euch gerichtet. ‚Ihr habt ihn nicht besiegt. Nur unterbrochen.‘ Ihre Stimme ist leise, aber jeder im Dorf hört sie. Dann verschwindet sie im Nebel.“

- **Ziel:** Offenes Ende, Hinweis auf spätere Bedrohung.
- **Ort/Stimmung:** Dorfstraße, grauer Morgen.
- **Aktionen:** Mercy aufhalten, befragen, ihr folgen.
- **Proben:** Überreden SG 15, Einschätzen SG 14, Heimlichkeit SG 13 (folgen).
- **Handout:** Brief von Mercy – „Die Saat ist gelegt.“
- **Eskalation:** Gelingt es nicht → Mercy verschwindet, Fäden offen.

Szene 4 – „Epilog für jeden SC“

Vorlesetext:

„Die Jahre vergehen. Für jeden von euch bleibt ein Bild: ein Name im Aschekreis, ein Kind, das von euch erzählt, ein Buch, das euren Schatten trägt. Die Welt dreht sich weiter – doch eure Taten sind Narben.“

- **Ziel:** Persönliche Abschlüsse, individuelle Folgen.
- **Ort/Stimmung:** Flashforwards (10 Jahre / 100 Jahre / Jetztzeit).
- **Aktionen:** Spieler wählen: Rückzug, Widerstand, Exil, Opfer.
- **Proben:** Keine, nur Erzählung.
- **Handout:** Optionale Epilog-Handouts (Tagebuch, Vision, moderne Akte).

---

3. Handouts

Handout 1 – Protokoll „Ende des Tribunals“

(Fundort: Gerichtssaal, Szene 1)

„Protokoll der Sitzung, Salem Village, im Jahr des Herrn 1693“

„Im Namen des Gouverneurs und des Rats von Massachusetts wird hiermit verfügt:
Die weiteren Anhörungen in Salem Village sind einzustellen.
Die Schuldigen sind bereits gerichtet, die Gemeinde soll zur Ruhe finden.

Möge Gottes Hand nun Frieden geben, wo Zorn geherrscht hat.

– William Stoughton, Vorsitzender Richter“

(Das Pergament ist sauber geschrieben, mit schwarzem Siegel. Doch am unteren Rand findet sich eine unruhige Hand: ein anonymer Zusatz, mit Bleistift eingeritzt: „Friede? Nicht, solange das siebte Feuer glimmt.“)

Handout 2 – Albtraumbericht

(Fundort: Zuflucht der Schar, Szene 2 – bei einem wahnsinnig gewordenen SC oder Anker)

„Traumaufzeichnung, unleserlich vor Hast“

„Ich sah den Kreis – nicht zerstört, nur verschüttet unter Erde und Schnee.
Aus den Flammen erhob sich ein Schatten, der sprach:

‚Ich bin nicht gefallen. Ich warte. Ich flüstere im Holz, im Strick, im Blut.‘

Dann: Dunkelheit. Ein Kind weinte.
Dann: Feuer, unter unseren Füßen, als brenne die Erde selbst.

Als ich erwachte, war mein Herz schwarz vor Asche.“

(Das Pergament ist fleckig, als habe jemand mit rußigen Fingern geschrieben. Der letzte Satz ist durchgestrichen und mehrfach überschrieben.)

Handout 3 – Brief von Mercy

(Fundort: Szene 3 – Mercy übergibt ihn oder lässt ihn zurück)

„An jene, die glauben, sie hätten gesiegt“

„Ihr habt ihn nicht besiegt. Nur unterbrochen.
Die Saat ist gelegt, und sie wird wachsen. Vielleicht in hundert Jahren, vielleicht morgen.
Ihr habt die Klinge des Engels gestumpft – doch das Eisen rostet, und Rost ist nur eine andere Form von Blut.

Vergesst nicht: Asche löscht nicht. Sie nährt.“

– Mercy

(Der Brief ist auf dünnes, fast durchscheinendes Papier geschrieben. Am Rand sind Brandspuren, als habe sie ihn halb ins Feuer geworfen. Ein Zeichen – ein Kreis mit einer einzelnen Flamme – ist in den unteren Rand gedrückt, vermutlich mit Wachs.)

Handout 4 – Epilog-Handouts (optional, für Flashforward-Szenen)

a) Tagebuch eines Nachfahren

„Mein Vater sprach von einer Schar, die im Schnee kämpfte. Ihre Namen sind aus dem Gedächtnis der Menschen gelöscht, doch in unserer Familie sprechen wir sie bei Kerzenlicht. Einer von ihnen opferte sich – und noch immer träume ich von ihm, wenn der Winter kommt.“

b) Vision im Traum (für einen SC in der Jetztzeit)

„Eine Stadt aus Glas. Feuer in Fenstern, die bis in den Himmel reichen.
Eine Stimme: ‚Es beginnt erneut.'
Auf dem Asphalt ein Zeichen: der Kreis der Sieben, doch die Strahlen sind nun Neon."

c) Artefaktbeschreibung – „Das Messer in Asche"

„Ein Dolch, alt, Griff aus geschwärztem Eisen, Asche im Schaft eingelassen.
Es heißt, er sei das Werkzeug gewesen, das Hale im Kreis führte.
Legenden behaupten: Wer ihn hält, hört in der Nacht eine Stimme, die seinen Namen flüstert."

---

4. NSCs

William Stoughton (Richter)

- **STÄ 10, GES 10, KON 11, INT 14, WEI 15, CHA 12**
- **TP 24, RK 12, GS 15, WP 1, AG 3**
- **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** Zäh +2, Ref +1, Will +5
- **Fertigkeiten:** Diplomatie +3, Einschüchtern +3, Wissen (Recht) +5
- **Ausrüstung:** Robe, Feder & Siegel, Bibel.

Mercy Putnam (Ende)

- **STÄ 9, GES 12, KON 10, INT 13, WEI 14, CHA 15**
- **TP 18, RK 11, GS 14, WP 2, AG 2**
- **Initiative:** +2
- **Rettungswürfe:** Zäh +1, Ref +2, Will +4
- **Fertigkeiten:** Lügen +3, Diplomatie +4, Wahrnehmung +3
- **Ausrüstung:** Mantel, kleiner Dolch, Brief.
- **Sonderfähigkeit:** „Stimme des Flüsterns" – bei jeder Begegnung mit ihr: GS-Probe SG 14, bei Misslingen latente Paranoia.

Wahnsinnig gewordene NSC/Anker (Szene 2)

- **STÄ 11, GES 10, KON 11, INT 12, WEI 8, CHA 9**
- **TP 15, RK 11, GS 6, WP 0**
- **Funktion:** Tragischer Verlust, kein Feind.

---

5. Spielleiterkapitel

🎯 Dramatisches Ziel des Aktes

- Den **Abschlussbogen** der Kampagne formen: Salem hat gebrannt, der Kreis wurde gestört oder vollendet – nun zeigt sich, was übrigbleibt.
- Verdeutlichen, dass **kein Sieg ohne Preis** bleibt: Wahnsinn, Opfer, Schuld.
- Offene Fäden (Mercy, die Entität, Hales Vermächtnis) sollen **als Flüstern fortbestehen**.
- Die SCs sollen gezwungen sein, Rückblick zu halten: *Was haben sie geopfert? Wen haben sie verloren?*

🧠 Furcht- & Wahnsinnsstruktur

- **Basis-SG:** niedriger als in Akt IV (13–16), da es um die Nachwirkungen geht.
- **Szenenbezogene GS-Proben:**
  - Szene 2 (Verlust des Verstandes): SG 15 → permanenter Wahnsinn möglich.
  - Szene 3 (Mercys letztes Wort): SG 14 → Paranoia / Visionen von zukünftiger Gefahr.
- **Wahnsinnseffekte:** Schlaflosigkeit, Zwangshandlungen (Kreis-Symbole nachzeichnen), Verfolgungswahn („Siehst du, wie sie uns anstarren?“).
- **WP-Auslöser:**
  - Zeuge des Zusammenbruchs eines Verbündeten → +1 WP.
  - Hören von Mercys Prophezeiung → +1 WP.
- **Mutpunkte:** letzte Belohnung für Opferhandlungen (z. B. ein SC stellt sich gegen den Mob, rettet Mercy, opfert sich für einen Wahnsinnigen).

⚔️ SL-Taktik

- **Stimmung:** Kein Triumph – sondern *leises, gebrochenes Ende*. Alles wirkt erschöpft.
- **Pacing:**
  - Szene 1: Ritual der „Normalität“ (Tribunal endet).
  - Szene 2: Schock → Verlust zeigt Preis.
  - Szene 3: Offene Wunde → Mercy als Verkünderin der Zukunft.
  - Szene 4: Epilog → Rückschau, Narben, Zukunftsblicke.
- **Einsatz von NSCs:** Stoughton und Hathorne wirken schwach, Mercy tritt stärker hervor, ein Wahnsinniger zeigt die Folgen.
- **Symbolik:** Asche, Schnee, Stille. Halte die Bilder klein, intim – nach dem Crescendo von Akt IV muss der Kontrast spürbar sein.

🔀 **Was tun wenn…?**

- **Szene 1 – Tribunal fällt:**
  - SCs setzen Einfluss ein → Salem erinnert sie als „Retter".
  - SCs bleiben passiv → Ende wirkt wie ein politisches Manöver, SCs bleiben misstrauisch beäugt.
  - SCs eskalieren → Gericht zerbricht endgültig, sie gelten als Schuldige.
- **Szene 2 – Verlust des Verstandes:**
  - SCs versuchen zu heilen → Probe entscheidet über Rettung oder dauerhaften Wahnsinn.
  - SCs opfern Mutpunkte → Opfer kann Wahnsinn bannen, aber SC verliert selbst Stabilität.
  - SCs ignorieren → Wahnsinniger läuft ins Dorf und wird von Mob gelyncht.
- **Szene 3 – Mercy:**
  - SCs überzeugen → Mercy wird später Verbündete oder Seherin.
  - SCs verjagen / töten → Flüstern bleibt, aber sie wird Märtyrerin.
  - SCs folgen ihr → führt zu einem letzten Hinweis: Hale lebt als „Echo".
- **Szene 4 – Epilog:**
  - SCs wählen Rückzug → Schar überlebt, aber Narben bleiben.
  - SCs gründen neue Linie → Symbol für zukünftige Generationen.
  - SC stirbt / opfert sich → Name wird Legende.

Szene 1 – Das Tribunal fällt

- **Dramatisches Ziel:** Salem wird offiziell „befreit", aber Zwiespalt bleibt.
- **Mechanisches Ziel:** Letzte Gelegenheit, politische Einflussnahme zu zeigen.
- **Gefahr/Eskalation:** SCs können als „Helden" oder „Hexenfreunde" enden.
- **Proben:** Diplomatie SG 14, Täuschen SG 15.
- **Handout:** Protokoll.
- **Was tun wenn…?** SCs greifen aggressiv ein → Prozesse enden abrupt, aber SCs gelten als Verdächtige.

Szene 2 – Verlust des Verstandes

- **Dramatisches Ziel:** Zeigen, dass Sieg auch Opfer fordert.
- **Mechanisches Ziel:** GS-Proben → Wahnsinn.

- **Gefahr/Eskalation:** Ein SC oder Anker fällt dauerhaft aus.
- **Proben:** Heilen SG 15, Okkultes SG 16.
- **Handout:** Albtraumbericht.
- **Was tun wenn…?** SCs opfern Mutpunkte → Betroffener überlebt, aber mit Fluch.

Szene 3 – Mercys letztes Wort

- **Dramatisches Ziel:** Kampagnenhaken für Zukunft.
- **Mechanisches Ziel:** Entscheidung: Mercy retten oder ziehen lassen.
- **Gefahr/Eskalation:** Mercy wird künftiger Antagonist oder Verbündete.
- **Proben:** Überreden SG 15, Heimlichkeit SG 13.
- **Handout:** Brief von Mercy.
- **Was tun wenn…?** SCs töten Mercy → Salem verstummt, aber Flüstern im Wind.

Szene 4 – Epilog für jeden SC

- **Dramatisches Ziel:** Persönliche Auflösung, Reflexion.
- **Mechanisches Ziel:** Spieler wählen ihr Ende.
- **Gefahr/Eskalation:** Offen für Fortsetzungen.
- **Handout:** Epilog-Handouts.
- **Was tun wenn…?** Ein SC opfert sich → wird Legende in der Schar.

---

6. Epilog

- **Wenn die SCs erfolgreich überlebt haben:** Salem schweigt, aber die Schar bleibt – klein, zerbrechlich.
- **Wenn ein SC stirbt oder wahnsinnig wird:** Sein Name wird in Asche geritzt, die Schar trägt die Wunde.
- **Wenn Mercy überlebt:** Zukunft offen, mögliches Wiedersehen in späteren Zeitaltern.
- **Flashforward-Optionen:**
    - *10 Jahre später*: Kinder der Schar wachsen auf, aber Narben bleiben.
    - *100 Jahre später*: Ein Buch mit ihren Namen liegt in einer Bibliothek.
    - *2025*: Ein modernes Wesen schlägt eine alte Akte auf: „Salem, 1692“.

Nachwort – Stimmen aus Asche

„Die Welt ward finster, nicht weil Dämonen kamen,
sondern weil Menschen sich weigerten, einander im Licht zu sehen."
– Anonyme Randnotiz im „Buch der Anderen"

Die Hexenprozesse von Salem waren kein Unfall der Geschichte, sondern ein Spiegel.
Sie zeigen, wozu Menschen fähig sind, wenn Angst zur Waffe und Glaube zum Schwert wird.
Nicht Teufel und Dämonen führten die Hand, sondern fanatische Prediger, gierige Richter, Nachbarn voller Neid und eine Gesellschaft, die ihre eigenen Kinder dem Feuer übergab.

In wenigen Monaten wurden über zweihundert Menschen beschuldigt, neunzehn gehängt, einer zu Tode gepresst. Viele starben nicht wegen Schuld, sondern weil sie arm waren, unbequem, fremd, oder einfach Frauen, die sich weigerten, still zu sein.

Die Puritaner beriefen sich auf Bibelverse, doch ihr Gott war klein: ein Gott, der Misstrauen säte und das Anderssein vernichtete. Ihre Intoleranz ließ keine Grautöne zu, nur die Klinge von Schuld oder Unschuld. Das wahre Verbrechen war nicht Hexerei, sondern die Weigerung, Vielfalt, Zweifel und Freiheit zu ertragen.

Diese Kampagne will nicht nur von Wesen erzählen, die im Verborgenen kämpfen. Sie erinnert daran, dass „Hexenjagden" immer wiederkehren: wenn Menschen in Schubladen gepresst, als „fremd" oder „unrein" gebrandmarkt werden, wenn Macht durch Angst regiert. Salem ist kein abgeschlossenes Kapitel. Salem ist überall, wo Angst wichtiger ist als Wahrheit, und wo Richter und Prediger die Flamme der Lüge nähren.

Darum sei dies ein Mahnmal:
Spielt nicht nur um das Überleben im 17. Jahrhundert. Spielt, um zu erkennen, wie nah auch heute die Stimmen der Intoleranz flüstern.
Denn jedes Schweigen nährt sie.
Und jedes Aufstehen dagegen – sei es in Salem oder in unserer Welt – ist ein Sieg.